DVD

PEŁNE WERSJE GIER

TROPICO 5 PL + ZESTAW 50 MODÓW

LUCIUS PL

GUNS, GORE & CANNOLI PL

NR 06/2016 (256) OD 04.05.2016 DO 31.05.2016 INDEX: 334561

CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION

RECENZJE

DARK SOULS III

BALDUR'S GATE
SIEGE OF DRAGONSPEAR

BATTLEFLEET GOTHIC
ARMADA

STARDEW VALLEY

JUŻ GRALIŚMY

MAFIA III

MIRROR'S EDGE
CATALYST

PUBLICYSTYKA

TECHNOLOGIE 20-LECIA

SPRZĘT

SMARTFONY DLA KAŻDEGO

INDEX: 334561
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 8% VAT

ISSN 1426-2916

NIE MA JAK RODZINA

Parę tygodni temu enki dostał propozycję, której nie mógł odrzucić. Poleciał do San Francisco, by jako pierwszy polski dziennikarz zagrać w nową Mafię i spisać wrażenia w obszernej zapowiedzi, którą przeczytacie za kilkanaście stron. Nasz przedstawiciel miał też okazję już grać w drugi dodatek do Wiedźmina, ale ze względu na embargo tekst umieścimy tylko na naszej stronie WWW, a w przyszłym numerze – mam nadzieję – poczytacie już obszerną recenzję. Na otarcie łez(*) dajemy dwustronny plakat – z jednej strony z Krwią i winem, z drugiej: z bardzo ważną i coraz mniej niszową superprodukcją From Software, którą zresztą w recenzji Cross i Berlin rozbierają na czynniki pierwsze.

Krótko mówiąc: jest co czytać, jest w co grać – a ten rok się dopiero rozkręca.

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Maciek Kuc

(*) Tak naprawdę nie ocierajcie nim łez, bo się pomarszczy i będzie brzydki.

SPIS TREŚCI

CDA na FB

GRY

Info ... 004

W PRODUKCJI

Tyranny ... 016
The Surge ... 018
Inner Chains ... 019
The Technomancer ... 020

JUŻ GRALIŚMY

Mafia III ... 022
Gears of War 4 ... 026
The Culling ... 027
RollerCoaster Tycoon World ... 028
Champions of Anteria ... 029
Pharaonic ... 030
Wartile ... 031
Mirror's Edge: Catalyst ... 032
Welkin Road ... 033

RECENZJE

Dark Souls III ... 034
Baldur's Gate: Siege of Dragonspear ... 040
Day of the Tentacle: Remastered ... 042
101 Ways to Die ... 043
Enter the Gungeon ... 044
Ashes of the Singularity ... 046
Stories: The Path of Destinies ... 047
Battlefleet Gothic: Armada ... 048
Ratchet & Clank ... 050
The Banner Saga 2 ... 052
Epistory – Typing Chronicles ... 053
Star Wars Battlefront: Zewnętrzne Rubieże ... 054
Bus Simulator 16 ... 055
Fallout 4: Automatron ... 055
Disney Infinity 3.0 ... 056
Samorost 3 ... 057
Hyper Light Drifter ... 058
Ori and the Blind Forest: Definitive Edition ... 059
Resident Evil 6 ... 059
ADR1FT ... 060
Trainz Driver 2016 ... 061
Salt and Sanctuary ... 061
Stardew Valley ... 062

Gry mobilne

Stella Glow ... 064
No Thing ... 065
Pokémon Super Mystery Dungeon ... 066
The Legend of Zelda: A Link... ... 066
Disney Crossy Road ... 066

PUBLICYSTYKA

20 technologii, które odmieniły nasze życie ... 074
Mąż, ojciec, mistrz, Pokémon ... 080
Felieton: No i masz, graczu, DirectX 12! ... 082
Piraci z YouTube'a ... 084
Epitafium: Superman: Blue Steel ... 086
Wielcy branży: Yu Suzuki ... 088
Felieton: Superman nie żyje! ... 090
Felieton: La-la-la, nie słucham! ... 091
Dawno temu w kieszeni, cz. 1 Prehistoria ... 092
Sekretne życie twórców gier, cz. 4: Clash ... 094
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 102

MEGATEST

Smartfony ... 106

TESTY

Mysz Logitech G900 Chaos Spectrum ... 112
Razer BlackWidow X Chroma ... 112
Mysz Mionix Naos 8200 ... 112
Mobilny czytnik kart pamięci, router i power bank Kingston MobileLite Wireless G3 ... 113
Monitor Philips Brilliance 275P ... 113
Monitor Philips BDM3470UP ... 113
Karta dźwiękowa Creative Sound BlasterX G5 ... 114
Słuchawki bezprzewodowe Marshall Major II Bluetooth ... 114
Słuchawki gamingowe CM Storm Pulse-R ... 115
Słuchawki gamingowe USB Ravcore Zen ... 115
Zestaw do VR HTC Vive ... 116

TRENDY

Na (czwartej) fali – o robotach i sztucznej inteligencji ... 118

PORADNIK

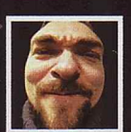
Robimy platformówkę – kurs Unity część 5 ... 120

INNE

Na Luzie ... 096
Action Redaction ... 124
Prenumerata ... 127
Zawartość DVD ... 128

POLECAMY

gem: Zapowiedź Mafii III polecam nie tylko przez to, że dwie poprzednie (zwłaszcza pierwszą) ogromną darzę estymą, a trzecia mimo zmiany studia na Hangar 13 także zapowiada się nadzwyczajnie. Przede wszystkim dlatego, że wymuszaniem informacji z nowych twórców zajął się nie kto inny jak nasz własny spec od mokrej roboty – enki. Sprawdźcie sami, czy Mafia III jest, czy nie jest takim „Ojcem chrzestnym 3", czyli dziełem niezłym, ale ustępującym wybitnym poprzednikom.



Allor: Czy katedra może latać? I to w kosmosie? Do tego stadnie? A nawet jeśli, to czy kogokolwiek by to interesowało? Jeśli lubisz wielkie bitwy, jak najbardziej! Battlefleet Gothic: Armada to jedna z tych gier, w których na każdym kroku czuć, że tworzyli ją pasjonaci, którzy idealnie wczuli się w realia Warhammera 40K – bo któż inny wymyśliłby, że niezbędnym składnikiem rytuału pasowania na admirała są tortury z rąk Inkwizytora? Poza tym to świetna strategia, o ile tylko nie boisz się przegrać bitwy, by wygrać wojnę.

9kier: Przyznaję, spodziewałam się, że kiedy Cross i Berlin zaczną zaglądać pod każdy kamyczek w Dark Souls 3, zrobi się z tego tekst hardkorowy mniej więcej tak samo jak cztery strony o fabule serii (CDA 09/2014). A tu proszę, okazuje się, że da się o Soulsach pisać dla ludzi, co prawdopodobnie wynika również z tego, że i sama „trójka" jest ponoć bardziej dla ludzi. W tym numerze jest zresztą jeszcze jeden ciekawy duet – dyskusja Papkina i CormaCa na temat spoilerów, w której bez zastanowienia staję po stronie naszego redakcyjnego wikinga.

INDEKS GIER

101 Ways to Die ... 043
ADR1FT ... 060
Ashes of the Singularity ... 046
Baldur's Gate: Siege of Dragonspear ... 040
Banner Saga 2, The ... 052
Battlefleet Gothic: Armada ... 048
Bus Simulator 16 ... 055
Champions of Anteria ... 029
Clash ... 094
Culling, The ... 027
Dark Souls III ... 034
Day of the Tentacle: Remastered ... 042
Disney Crossy Road ... 066
Disney Infinity 3.0 ... 056
Enter the Gungeon ... 044
Epistory – Typing Chronicles ... 053
Fallout 4: Automatron ... 055
Gears of War 4 ... 026
Hyper Light Drifter ... 058
Inner Chains ... 019
Legend of Zelda, The: A Link to the Past ... 066
Mafia III ... 022
Mirror's Edge: Catalyst ... 032
No Thing ... 065
Ori and the Blind Forest: Definitive Edition ... 059
Pharaonic ... 030
Pokémon Super Mystery Dungeon ... 066
Ratchet & Clank ... 050
Resident Evil 6 ... 059
RollerCoaster Tycoon World ... 028
Salt and Sanctuary ... 061
Samorost 3 ... 057
Star Wars Battlefront: Zewnętrzne Rubieże ... 054
Stardew Valley ... 062
Stella Glow ... 064
Stories: The Path of Destinies ... 047
Superman: Blue Steel ... 086
Surge, The ... 018
Technomancer, The ... 020
Trainz Driver 2016 ... 061
Tyranny ... 016
Wartile ... 031
Welkin Road ... 033

GDZIE MUSISZ BYĆ W 2016

Rozłożyli wielki kalendarz: **9kier, Bastian, enki & gem**

Na początku roku enki ruszył do Stanów, by oglądać mistrzostwa świata w Smite'a. Później wybraliśmy się do Katowic na IEM. O finałach World of Tanks i Pyrkonie piszemy niżej, a do tego dołączamy ściągę z resztą imprez czekających na graczy w tym roku.

Dreamhack

Miejsce: Austin, USA; Tours, Francja; Jonkoping, Szwecja; Walencja, Hiszpania; Bukareszt, Rumunia
Data: 6-8 maja, 14-16 maja,18-21 czerwca, 14-17 lipca, 16-18 września, 24-27 listopada

Dreamhack jest rozłożony na cały rok, a e-sportowe turniejowe starcia w najpopularniejsze tytuły rozgrywane są w różnych zakątkach świata. Organizowana od 1994 roku impreza nie żyje jednak tylko profesjonalnym graniem – to przede wszystkim olbrzymie LAN party i atrakcje towarzyszące.

Decrunch

Miejsce: Wrocław | **Data:** 20-22 maja

Nieczęsto zdarza się, by strefa retro była głównym elementem imprezy. Druga edycja Decrunchu znów skupi środowisko demosceny i zaoferuje możliwość pobawienia się sprzętem z epoki. Większość turniejów to rzeczy dla amigowców – Mortal Kombat II, Lotus 2 czy Dyna Blaster.

Pixel Heaven

Miejsce: Warszawa | **Data:** 3-5 czerwca

Impreza dla fanów retrogrania i niezależnej części branży. Wejściówki na trzy dni kosztują 60 zł, na jeden dzień – 25 zł.

Digital Dragons

Miejsce: Kraków | **Data:** 16-17 maja

Piąta edycja konferencji, która skupia się na branży indie. W zeszłym roku przyciągnęła 1100 uczestników i ponad 500 twórców, a jej główną atrakcją są prelekcje, nie tylko polskie – w tym roku wśród wykładowców pojawią się choćby Chris Avellone, John Romero i... Hut. Wstęp od... 700 zł.

Esport Now

Miejsce: Wrocław | **Data:** 28-29 maja

Nowa impreza organizowana przez ekipę, która wcześniej dała graczom Fantasy Expo, zachęca e-sportowymi twarzami. Pojawią się tam Dis, Nervarien i Izak, a także łącznie 16 drużyn – osiem będzie się ścierać w League of Legends, a osiem w CS:GO, by walczyć łącznie o 64 tys. zł. Wejście od 25 zł za jeden dzień. Wydarzenia będzie można również śledzić zdalnie dzięki licznym streamom.

E3

Miejsce: Los Angeles, USA | **Data:** 14-16 czerwca

Najważniejsza zamknięta impreza branżowa już niebawem i na pewno możecie spodziewać się po niej w CDA olbrzymiej relacji. Czekamy na konferencje największych wydawców (jak zwykle będą streamowane), liczymy na dobre wieści o sequelach God of War czy Red Dead Redemption. Mamy nadzieję, że tytułów będzie tak dużo.

ESL One

Miejsce: Frankfurt, Kolonia, Niemcy | **Data:** 18-19 czerwca, 8-10 lipca

W czerwcu odbędą się profesjonalne rozgrywki w Dotę 2 (z pulą nagród 250 tysięcy dolarów), a w lipcu w Counter-Strike'a: Global Offensive (aż milion dolarów). Wstęp odpowiednio od 29 i 42 euro. Rozgrywki będzie można oczywiście śledzić na streamach.

GameON

Adres: Kielce | **Data:** 25-26 czerwca

W 2015 roku na kielecką imprezę wybrało się 2,5 tysiąca uczestników, odbywały się nie tylko okołogrowe prelekcje, a gracze ścierali się w CS:GO, LoL-a, Hearthstone'a, Dotę 2 oraz Fifę 15.

WARGAMING.NET LEAGUE GRAND FINALS 2016

Po raz trzeci z rzędu finały Wargaming.net League – wielkiej ligi World of Tanks – gościła Warszawa, do której zaproszono 12 najlepszych drużyn świata (po trzy z Europy, USA, WNP, Azji), by walczyły o tytuł mistrza świata w Czołgach i nagrody z puli 300 tysięcy dolarów. Wstęp dla widzów był wolny, na zarejestrowanych uprzednio zaś oczekiwał czołg premium poziomu V (Excelsior).

Na pierwszy rzut oka finały zdawały się skromniejsze niż te sprzed roku – po części dlatego, że rozpoczęły się w dzień powszedni, kiedy większość fanów e-sportowego ujęcia WoT-a jest w szkole lub w pracy. Mniej atrakcyjny był także wspomniany prezent – Excelsior jest powszechnie dostępny, ubiegłoroczny AMX 13 57 GF (czołg premium poziomu VII) pozostaje unikatowy. Brak kolejek to także zasługa nowej lokalizacji finałów, bo sportowo-koncertowo-konferencyjny Torwar bez trudu pomieścił wszystkich chętnych. Tłok panował jedynie przy stanowiskach z komputerami i konsolami (w Czołgi można było pograć także na PS4), jak również VR i okazjonalnie przy sklepiku z fizycznymi przejawami adoracji World of Tanks. Miejsca siedzące na widowni dało się zaś znaleźć nawet w trakcie finału.

Podobać się mogła także nowa formuła rozgrywek. Po raz pierwszy wzięły w nich udział pojazdy najwyższego poziomu w grze – mocarne „dziesiątki". Zaskakujący dla większości graczy okazał się natomiast ich dobór. Naturalnie rdzeń składów stanowiły najpopularniejsze czołgi średnie bitew losowych – francuskie Bat-Châty, radzieckie Obiekty 140, czeskie TVP T 50/51. Spory udział miały jednak także unikaty, takie jak chińskie 113, japońskie STB-1, nawet niemieckie Waffenträgery auf E 100. Co ciekawe, z racji tego, że limit punktowy przypadający na 7-osobową drużynę wymuszał stosowanie pojazdów poziomu VIII – zwykle zajmowanych przez zwiadowców w czołgach lekkich – swoją szansę dostały także kompletnie niespodziewane RHM czy M40/M43! No właśnie – w końcu okazję pograna miała artyleria i, co więcej, zdarzył się jej one-shot w Bat-Châta. Szkoda jednak, że już w półfinałach grały tylko drużyny rosyjskojęzyczne, co poważnie schłodziło emocje na widowni.

Starcia toczyły się do pięciu zwycięstw i składały z dwumeczy polegających

Nintendo warte grzechu

BIZ Ktoś w Wielkiej Brytanii postanowił skorzystać z drzemki kierowcy ciężarówki, zrobił w niej dziurę i podprowadził spory zapas gier Nintendo, wycenionych ponoć na kilka tysięcy funtów. W zeszłym roku w podobny sposób skradziono górę Splatoonów, z ciężarówką włącznie.

www.nintendo.com

Borderlands 3

BIZ Randy Pitchford potwierdził, że gracze mogą oczekiwać kolejnej części Borderlands. Nad nowym, niezatytułowanym jeszcze projektem Gearbox będzie pracował po tym, jak ogarnie Battleborna i jego DLC, ale niestety to jedyny konkret, jaki na razie usłyszeliśmy.

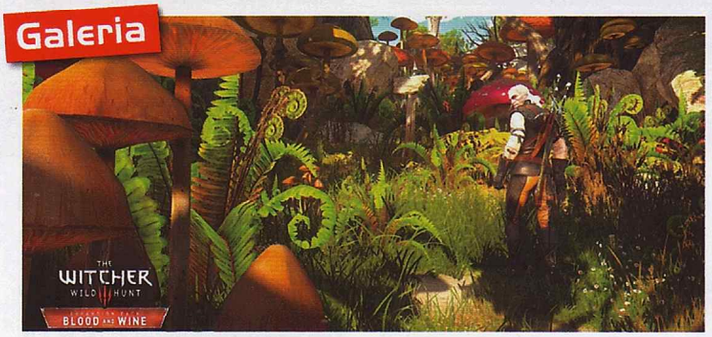
www.gearboxsoftware.com

Nowa gra Mojangu

PC Henrik Pettersson, jeden z pracowników Mojangu – studia, które dało światu Minecrafta i, choć tylko na chwilę, Scrolls – stworzył Crown & Council. Ta prosta, pikselowa strategia niespodziewanie pojawiła się na Steamie, gdzie możecie ją ograć całkowicie za darmo.

www.skroc.pl/crown

Galeria



Wiedźmin w Krainie Czarów

PC PS4 XBO Nie wiemy, czy Geralt rzeczywiście odwiedzi Grzybowe Królestwo, czy to część jakiejś wizji albo halucynacje, ale niedawno ujawnione grafiki prezentują się świetnie i ufamy, że dodatek Krew i wino będzie trzymał poziom Dzikiego Gonu. Czekamy na kolejne informacje i datę premiery.

www.thewitcher.com/pl/witcher3

Dziewczyna z...

PC PS4 XBO Smuga (Tracer) stała się na moment gwiazdą internetu, gdy Blizzard zdecydował się na zmianę jej „zwycięskiej" pozy wskutek narzekań użytkownika forum. Ten zarzucił developerom sprowadzenie postaci do roli seksualnego symbolu, co pasuje do Czarnej Wdowy, ale do „szybkiej elitarnej zabójczyni", jaką jest Smuga, już nie. Temat podzielił graczy zwłaszcza wtedy, gdy Blizzard rzeczywiście zrezygnował z pozycji, w której odwrócona Smuga świeci opiętym na pupie strojem. (Ponoć studio i tak miało to zrobić). Wraz ze zmianą bohaterka przyjęła pozycję inspirowaną pin-upową grafiką, w której jej pośladki nabrały krągłości, ale przynajmniej nie są już pierwszym elementem przyciągającym wzrok.

eu.battle.net/overwatch/pl

Filmy

Ghostbusters

PC, PS4, XBO O tym, że Activision zamierza wydać grę akcji na podstawie nadchodzącego filmowego rebootu „Ghostbusters", wiedzieliśmy już na początku roku, więc wcale nie jesteśmy zdziwieni oficjalną zapowiedzią. Teraz wiemy na pewno – gra ma ukazać się wraz z premierą filmu, dokładnie w połowie lipca. Podobnie jak w innym tytule Activision – Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan – należy się spodziewać 4-osobowego co-opa, tu jednak tylko lokalnego. Zróżnicowane postacie będą walczyć, zbierać znajdźki, rozwijać umiejętności i ulepszać sprzęt.

www.activision.com

Strefa Mroku

BIZ Ken Levine, najbardziej znany z prac nad BioShockiem, zapowiedział (jako poboczny projekt) coś pomiędzy grą a filmem, interaktywne dziwactwo na podstawie stareńkiego serialu „Strefa mroku", tworzone wraz z firmą Interlude. Levine nie jest jedyną znaną osobą, która z nią współpracuje – z takiej opcji korzysta też Sam Barlow, ojciec Her Story, który robi coś podobnego, ale na podstawie filmu „Gry wojenne".

interlude.fm

Uncharted i TLoU

BIZ W tej chwili nie ma co się nastawiać na rychłe premiery filmów na podstawie Uncharted i The Last of Us, bo jak się okazuje, produkcja jeszcze na dobre się nie zaczęła. Nie wiadomo nawet, czy obsada filmu z Joelem i Ellie – z niepotwierdzoną jeszcze oficjalnie Maisie Williams (Aryą Stark z „Gry o tron") – jest nadal aktualna. Jeśli twórcy jednak się wyrobią, oba filmy powinny wyjść w następnym roku, ale nie bardzo w to wierzymy.

naughtydog.com | sony.com

ASS EFFECT

Rock Band 4 tylko na konsolach

BIZ Wygląda na to, że pecetowa wersja Rock Banda 4 raczej się nie wydarzy. Harmonix chciał zebrać pieniądze na jej produkcję za pośrednictwem serwisu crowdfundingowego Fig, ale z planowanej kwoty (1,5 miliona dolarów) zgromadzono jedynie nieco ponad połowę, a zbiórkę anulowano.

www.rockband4.com

Więcej Mistrzów Kodu

BIZ Codemasters, kojarzone głównie z seriami Dirt i Grid, wyciągnęło dłoń (z pieniędzmi) w kierunku zamkniętego w marcu Evolution Studios, twórców MotorStormu i Driveclubu. Prawa do obu ostatnich marek pozostają jednak w rękach Sony.

www.codemasters.com

Zwolnienia

BIZ Zarówno Freestyle Games (Guitar Hero Live), jak i Spicy Horse (studio Americana McGee) doświadczyły zwolnień. W przypadku tego pierwszego mowa ponoć aż o połowie ekipy – 50 ze 100 osób. W Spicy Horse z kolei pozostał sam rdzeń firmy, który zamierza zresztą porzucić branżę F2P.

freestylegames.com | spicyworld.spicyhorse.com

Plotki

Red Dead Redemption 2

BIZ Niedawno na forum NeoGAF pojawił się obrazek przedstawiający mapę, która miałaby ponoć pochodzić od zaufanego źródła pracującego nad drugą częścią Red Dead Redemption. Wkrótce została usunięta, a kiedy użytkownicy zaczęli żywo dyskutować o autentyczności grafiki, sprawą zainteresował się portal Techradar. Również on wkrótce przyznał, że według jego „wtyki" większa niż w oryginalnym Red Dead Redemption mapa pochodzi z wczesnej wersji „dwójki", i to z niedawna, a produkcja miałaby być niezatytułowanym jeszcze prequelem. Z grafiki wynika zresztą, że przy okazji drugiej odsłony powróciłyby tylko dwie lokacje – Great Plains i Tall Trees – a cała reszta byłaby zupełnie nowa, sąsiadująca ze znanymi terenami.

www.rockstargames.com

God of War 4

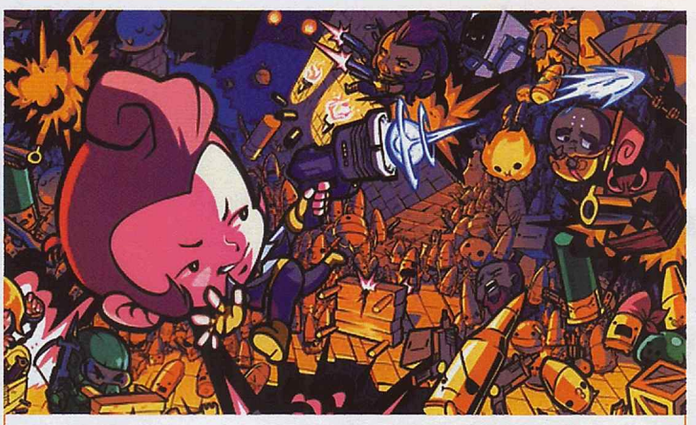
BIZ NeoGAF jest też ostoją grafik koncepcyjnych, które pozostały po wycieku z nowego God of Wara. Pewien developer, który w zeszłym roku pracował w Sony Santa Monica, opublikował je na swojej prywatnej stronie, a wkrótce rozlały się po sieci, wprawiając w zdumienie graczy przyzwyczajonych do greckiej mitologii. Nowa odsłona serii miałaby zostać osadzona w klimatach nordyckich (kto wie, czy grafika powyżej nie przedstawia Yggdrasila) i choć byłby to fantastyczny moment na wprowadzenie nowego bohatera, to – jeśli tylko pogłoski się sprawdzą – krainy północy przemierzać będzie Kratos. Miałby on, brodaty i wyposażony w topór, zwiedzić przynajmniej dwa z dziewięciu występujących w mitologii nordyckiej światów. Przeciek wydaje się prawdopodobny – tweet Davida Jaffe, reżysera „jedynki" i „dwójki", w 2010 roku sugerował, że już wtedy rozważano taką konwencję.

www.godofwar.playstation.com

Hand of Fate 2

PC Pierwsza część Hand of Fate (prawie dwa miliony pobrań!) była połączeniem źle zrobionej, trzecioosobowej walki oraz naprawdę ciekawej tekstówki, w której zamaskowany krupier rozkładał karty, a zadaniem gracza było odnalezienie wyjścia. Na początku kwietnia studio Defiant Development zapowiedziało drugą odsłonę, która bazować będzie na mechanice „jedynki", z budowaniem talii włącznie, ale ma być pod każdym względem lepsza. Do gry zostaną wprowadzeni towarzysze pomagający graczowi w walce oraz nieznani do tej pory przeciwnicy, a tym razem zamiast życia bohatera na szali zostanie postawiony „los imperiów". Premiera tej karcianko-naparzanki na początku następnego roku.

www.defiantdev.com



200 000

kopii Enter the Gungeon – roguelike'a niezależnego studia Dodge Roll – sprzedało się w ciągu pierwszego tygodnia od premiery. Wrażenia enkiego w numerze.

www.dodgeroll.com/gungeon

Nowiny dla fanów Dark Souls

BIZ W czasie zaledwie trzech minut zbiórki na planszówkę osadzoną w świecie Dark Souls zebrano planowane 50 tys. dolarów. Pobłogosławiona przez Bandai Namco, ma być przeznaczoną dla maksymalnie czterech graczy, bazującą na eksploracji „najtrudniejszą planszówką, w jaką kiedykolwiek grałeś". Będziesz w niej odkrywał nowe lokacje, zabijał potwory (również bossów i minibossów) oraz, jak w tytule From Software, zarządzał swoją wytrzymałością. To dobra nowina. Zła jest taka, że Bandai Namco zdecydowało się też na wypuszczenie serii związanych z grami ubrań, które – pozbawione klasy i smaku – wizerunkowo kompletnie do nich nie pasują. Zresztą spójrz wyżej i oceń sam.

steamforged.com | bandainamcoent-store.com

Plany The Chinese Room

BIZ Ojcowie i matki Dear Esther oraz Everybody's Gone to the Rapture pracują od niedawna nad nowym tytułem – już nie pierwszoosobowym symulatorem spacerowicza, ale izometrycznym erpegiem. O Total Dark nie wiadomo zbyt dużo poza tym, że będzie inspirowany „papierowymi" erpegami i bitewniakami – tytuł został zapowiedziany na blaszaki, ale szef studia, Dan Pinchbeck, zdradził, że twórcy rozważają nawet wydanie gry w formie klasycznej planszówki. Mamy też dwie dobre wiadomości dla fanów dotychczasowych tytułów The Chinese Room. Pecetowa wersja Everybody's Gone to the Rapture wyszła ze sfery domysłów i stała się faktem – możecie ją znaleźć na Steamie – a jeszcze w tym roku na PS4 i XBO trafi Dear Esther.

www.thechineseroom.co.uk

„»Homefront: The Revolution« ma zadatki na wyjątkową grę”.
Usgamer.net

„»Homefront: The Revolution« sprawia, że brudna partyzancka wojna wciąga jak nigdy”.
Wired.co.uk

GRĘ POLECAJĄ: Militaria.pl Shooting & Outdoor · Multikino · na EKRANIE.PL · FRAG OUT! · TECHLAND

XBOX ONE · PS4 · PC DVD-ROM · STEAM · CRYTEK · CRYENGINE · DEEP SILVER · DAMBUSTER STUDIOS

©2016 and published by Deep Silver, a division of Koch Media, Austria. Developed by Deep Silver Dambuster Studios. Homefront, Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Portions of this software are included under license ©2004-2016 Crytek GmbH. All rights reserved. Crytek, CryEngine and their respective logos are trademarks of Crytek Group. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2016 by RAD Game Tools, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.

Chcesz taki kubek na kości?

CDA Dostaliśmy od utalentowanego czytelnika kilka takich oto kubków na kości (idealne dla erpegowców!). Dziełka z różnymi wzorami znajdziesz na stronie QD, tymczasem śledź cdaction.pl – wkrótce pojawi się tam konkurs, w którym da się wygrać kubek z naszym logo.

qdart.pl | cdaction.pl

Umarła beta, niech żyje beta

PC PS4 XBO Skończyła się zamknięta beta Overwatcha. Pełnoprawny debiut 24 maja, ale w międzyczasie tytuł na kilka dni – 5-9 maja – zostanie otwarty dla wszystkich graczy, zarówno na konsolach, jak i blaszakach. Jeśli zamówiłeś go w pre-orderze, możesz zagrać wcześniej, 3-4 maja.

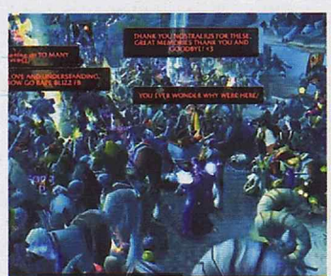
eu.battle.net

Galeria

Valley twórców Slendera

PC PS4 XBO Ekipa Blue Isle Studios – którą kojarzyć należy ze Slenderem: The Arrival – zaatakowała znienacka zapowiedzią nowego tytułu, i to planowanego już na lato. Valley to pierwszoosobowy miks przygodówki i akcji, w którym wyposażony w specjalny egzoszkielet bohater nie tylko będzie skakał w sposób nie do końca posłuszny grawitacji, ale też zyska władzę nad życiem i śmiercią. Jego moc pozwoli mu zabijać i przywracać do życia zwierzęta i rośliny, a malownicza, intrygująca dolina skrywa jakąś mroczną tajemnicę.

www.blueislestudios.com



150

tysięcy aktywnych graczy w World of Warcraft miał ponoć piracki serwer Nostalrius (pozbawiony dodatków i prawdopodobnie dlatego tak popularny – oficjalnego „waniliowego" serwera brak), a w ciągu pierwszego roku istnienia założono na nim 800 tysięcy kont. Przynajmniej tak twierdzą jego włodarze, którzy zostali postraszeni (przepraszam, „poproszeni") przez Blizzarda i musieli przerwać działalność. Otwarty list do developerów zebrał ponad 200 000 podpisów, ale twórcy WoW-a są nieugięci – i nic dziwnego. A przy okazji: dodatek Legion zadebiutuje 30 sierpnia.

en.nostalrius.org

Ubisoft będzie banował?

PC PS4 XBO Grający w The Division wynaleźli sposób, jak prześlizgnąć się przez ścianę i dostać się do lootu, który miał wypadać raz w tygodniu, co zaburzyło balans w grze. Ubisoft stwierdził, że jest to niezgodne z zasadami (rzeczywiście w tzw. Code of Conduct, wprowadzonym w marcu, pojawił się zapis o nadużywaniu błędów), i zamierza karać tych, którzy korzystali z glitcha po nowej, pechowej łatce, mimo że powinien ją w pierwszej kolejności naprawić. W końcu wprowadził patch wymuszający zabijanie bossa za pomocą C4, ale gracze znów się wycwanili – wroga może zabić dla nas... inny wróg.

tomclancy-thedivision.ubi.com

25% zniżki dla czytelników

9. Festiwal Muzyki Filmowej

BIZ Wraz z tym numerem otrzymałeś kod zniżkowy, dzięki któremu możesz z 25-procentowym rabatem kupić maksymalnie dwa bilety na Festiwal Muzyki Filmowej w Krakowie. Promocja dotyczy trzech koncertów – Gali Muzyki Filmowej: Animacje (28 maja), Indiana Jones: Poszukiwacze zaginionej Arki (film z muzyką na żywo, 29 maja) oraz Video Game Show: Wiedźmin 3 Dziki Gon (30 maja) – i nie łączy się z innymi zniżkami. Kod jest ważny do wyczerpania puli biletów objętych promocją albo do 18 maja. Aby go pobrać, wystarczy wpisać nadrukowany na płycie kod w serwisie kody.cdaction.pl. Więcej informacji znajdziesz na oficjalnej stronie imprezy, pod adresem podanym poniżej.

www.fmf.fm | kody.cdaction.pl

Już graliśmy

Ze stajni Gambitious

Crush Your Enemies

PC And iOS Choć misje trwają tu około pięciu minut, mapy są małe, a typy jednostek da się zliczyć na palcach, Crush Your Enemies warszawskiego Vile Monarch to RTS pierwszej wody. Podległ i nam barbarzyńcy mogą stąpać tylko po uprzednio zajętych sektorach planszy, część armii należy co rusz relegować na tyły w celach rozrodczych, a walka na kilku frontach przebiega w zgodzie z klasycznym papier, nożyce, kamień, więc wojaków nieraz trzeba na gwałt przekwalifikować czy wesprzeć, np. lejąc z nieba aplikującą szał bitewny wódkę. W crossplatformowym multi tempo podejmowania decyzji będzie jeszcze większe, więc jeśli tylko nie wadzi wam, że wojownicy w skórach wspominają o telefonach i Warhammerze, wypatrujcie gry jeszcze tej wiosny. ***[Monk]***

www.vilemonarch.com/cye

Zombie Night Terror

PC Klasyczny koncept ożywiony w czarno-białym Zombie Night Terror sprawdza się – i wygląda – wyśmienicie. Powłóczące nogami ofiary konsumującego mózgi wirusa potrafią (podobnie jak niegdyś zielonowłose gryzonie) głównie iść przed siebie, a gnijąca trzoda rośnie wraz z zarażaniem usiłujących walczyć lub uciekać ludzi. Jej bezpieczne doprowadzenie do wyjścia wymaga transformowania podopiecznych, np. zmutowania zwykłego truposza w stanowiącego „zwrotnicę" dla maszerujących kolegów overlorda lub pełzającego po ścianach crawlera, oraz ręcznego wydawania rozkazów – wymuszania szarży czy autodestrukcji. O tym, jak wdzięcznym tematem na klimatyczną grę logiczną jest apokalipsa zombie, Francuzi z NoClip przekonają was przed końcem kwartału. ***[Monk]***

www.zombienightterror.com

Star Wars: Battlefront – Bespin

PC PS4 XBO W czerwcu seasonpassowcy otrzymają dostęp do dodatku z Lando Calrissianem i Dengarem, świeżym trybem i nowymi mapami dla każdego z dotychczasowych. Gracze dostaną też dużo nowej zawartości w najbliższych miesiącach, a EA szykuje coś specjalnego na 4 maja.

starwars.ea.com

Tryb przetrwania w Far Cry: Primal

PC PS4 XBO W Primalu pojawił się tryb podkręcający poziom trudności. Pojawia się m.in. permaśmierć (i dla bohatera, i dla legendarnych futrzaków) i odnawianie podczas snu pasek wytrzymałości, minimapa jest wyłączona, zwierzyny jest mniej, a Takkar jest wrażliwszy na zimno.

blog.ubi.com

Pyre

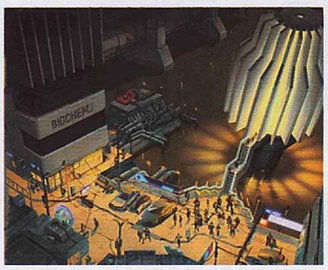
PC PS4 Twórcy Bastionu zapowiedzieli następny projekt. Pyre wygląda świetnie, a w dodatku będzie czymś dla studia nowym – action erpegiem, który każe graczowi poprowadzić drużynę wygnańców próbujących odzyskać wolność. Nietrudno skojarzyć nadchodzący tytuł z serią The Banner Saga (recenzja „dwójki" w numerze) czy z Bedlam, bo bohaterowie będą podróżować w dziwnym, jednorogim powozie – ujawnione fragmenty rozgrywki pokazały, że będzie się to odbywać w czasie rzeczywistym, podobnie jak dynamiczne starcia. To, co pokazało Supergiant, ocieka magią, ale na premierę trzeba poczekać do 2017.

www.supergiantgames.com

150 000 000

dolarów – na taką kwotę Leslie Benzies, były szef Rockstar North, postanowił pozwać Take-Two za, krótko mówiąc, wykopanie go z firmy. We wrześniu 2014, namawiany ponoć przez Houserów pod pretekstem podładowania baterii, zdecydował się na pół roku przerwy, po czym nie dano mu szansy wrócić. Jego byli pracodawcy przedstawiają tę historię inaczej i utrzymują, że Benzies odszedł z firmy na własne życzenie.

www.take2games.com



Ruiner

PC Polska ekipa Reikon Games – w której zbiorowym portfolio są i Wiedźminy, i This War of Mine, i Dying Light – zapowiedziała Ruinera, osadzoną w 2091 roku cyberpunkową strzelankę z widokiem z góry. Trochę w tym Dead Nation, a trochę Hotline Miami. Dzięki gadżetom postać będzie robić wślizgi czy korzystać z energetycznej tarczy, a zawalczysz nie tylko z ludźmi, ale i cyborgami inspirowanymi istotami z mitologii. Materiały na stronie gry sugerują, że fabuła będzie związana z zaginięciem, śmiercią czy inną nieprzyjemnością, która przydarzyła się bratu głównego bohatera. Napędzany Unreal Engine'em 4 Ruiner zostanie wydany przez Devolver Digital jeszcze w tym roku.

www.ruinergame.com

Two Worlds kontynuowane

BIZ Pierwsza część RPG Two Worlds wyszła w 2007, „dwójka" w 2010 (ale z dodatkiem w następnym roku). Później Reality Pump porzuciło serię, by stworzyć m.in. Raven's Cry'a, o Two Worlds wszyscy już zdążyli zapomnieć – aż do kwietnia 2016, kiedy studio niespodziewanie ogłosiło prace nad „trójką". Premiera niestety dopiero za trzy lata i pewnie wszyscy zdążyliby o niej ponownie zapomnieć, gdyby nie to, że w międzyczasie pojawią się dwa rozszerzenia do drugiej części serii. W Call of Tenebrae – DLC, które powinno wyjść do końca czerwca – bohater powróci do Antalooru, doświadczy morderstwa DarPha i rozpocznie walkę ze szczuropodobną rasą posługującą się magią. Na temat drugiego, późniejszego dodatku na razie nic nie wiadomo.

www.callofthetenebrae.com

E-SPORT: POLSKA I EUROPA

Przy okazji Mistrzostw Świata World of Tanks (relacja kilka stron wcześniej) PayPal i SuperData przeprowadziły analizę rynku e-sportowego w Europie. Próbowaliśmy dowiedzieć się, na jakiej podstawie zliczani byli fani e-sportu, jak oszacowano wartość rynku oraz dlaczego kobiety i mężczyźni w Europie nie sumują się do 100%, ale niestety nie uzyskaliśmy odpowiedzi.

www.superdataresearch.com

ILE WART JEST RYNEK E-SPORTOWY?

300 MILIONÓW
dolarów w Europie

30 MILIONÓW
dolarów w Rosji

10 MILIONÓW
dolarów w Polsce

ILU JEST FANÓW E-SPORTU?

23 MILIONY
w Europie

550 TYSIĘCY
w Polsce

1 060 771
Polaków będzie, jeśli wierzyć szacunkom, oglądać e-sport w 2018 roku.

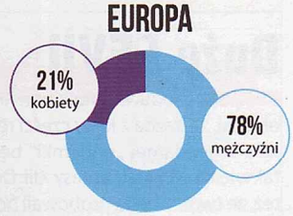
WIEK

43%
fanów e-sportu w Polsce to gracze między 18 a 24 rokiem życia

3%
fanów e-sportu to osoby między 13 a 17 rokiem życia

PŁEĆ

EUROPA



POLSKA

ODSETEK FANEK E-SPORTU JEST W POLSCE NAJWYŻSZY W CAŁEJ EUROPIE. W ROSJI TO 15%, W HISZPANII 13%.

Gra w grze i poza nią
PC And iOS Justice Monsters Five, automatowy przebój ze świata FFXV, doczeka się premiery też poza uniwersum gry. Pinball z nieustannie atakującymi potworami do maja ma być dostępny na Androida. Potem pojawi się na iOS-a i Windowsa 10.
finalfantasyxv.com/justicemonstersfive

Kup samochód Noctisa
BIZ Z okazji wydania Final Fantasy XV powstanie... specjalne Audi R8 wzorowane na aucie głównych bohaterów. Nie wiadomo, czy tak samo jak oryginał umie zmieniać się w latający statek, ale mamy nadzieję, że twórcy postawią na wierność oryginałowi.
youtu.be/PDuTtO5HC2Q

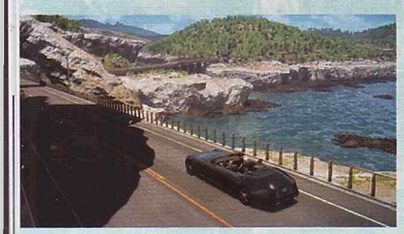
Florence and the Video Game
BIZ „So darlin', darlin', stand by me, ooh, stand by me". Legendarny utwór Bena E. Kinga doczeka się coveru autorstwa nieustannie popularnego zespołu Florence and the Machine i stanie się motywem głównym „piętnastki". Marketingowy strzał w dziesiątkę?
youtu.be/P6M-sDhCUrU

Dorzućmy też anime, bo czemu nie
BIZ W kwietniu na YouTubie ukazał się pierwszy odcinek serii anime „Brotherhood Final Fantasy XV". Ukaże nam ona w pięciu odcinkach przyjaźń pomiędzy czterema głównymi bohaterami, a pilot sugeruje, że zrobi to całkiem przyzwoicie.
youtu.be/fsVhwsUFaDE

Ostatnie fantazje trwają

Obrażał się na moogle nadużywające słów na „k": **Cross**

Trudno uwierzyć, że piętnasta część legendarnej sagi erpegów powstaje już ponad dekadę. Jeszcze trudniej uwierzyć, że w tym roku – już 30 września – trafi do naszych rąk. Square chce, by seria wróciła do łask graczy, i robi w tym celu wszystko, co możliwe.



Co nowego u Noctisa?

PS4 XBO Miłość głównego bohatera Noctisa do ojca i przyjaźń z jego kompanami-ochroniarzami. Historia najazdu technokratycznego Niflheimu na rządzone magią Lucis. Piękno otwartego świata ze szczególną uwagą poświęconą oświetleniu. Imponujące walki z bossami oraz poetyka kina drogi. Na tym wszystkim skupiały się nowe zwiastuny, które Square wyświetliło podczas pokazu „Uncovered: Final Fantasy XV" w gigantycznym audytorium Los Angeles. Trudno uwierzyć, że ta gra naprawdę istnieje i jest bliska ukończenia, ale filmy nie kłamią. Pokazany potem w całości pierwszy rozdział szokował różnorodnością oraz rozmachem i wygląda na to, że dalej gra nie zwalnia tempa.
www.finalfantasyxv.com/uncovered

Duże FFVII

PS4 XBO Producent Yoshinori Kitase obiecał, że każda z kilku części remake'u legendarnej „siódemki" będzie tak wielka jak Final Fantasy XIII. Dodał też, że twórcy będą próbowali oddać jak najwierniej klimat oryginału, ale tchną w znaną historię również nowego ducha – czy to przez odwołania do spin-offów, czy wykorzystanie systemu walki przypominającego Dissidia Final Fantasy, czy też dowcipne niespodzianki.
ffvii-remake.square-enix.com

Final Fantasy IX w końcu na PC

PC Siódmą i ósmą odsłonę mieliśmy na pecetach od lat – teraz dołączyła do nich baśniowa „dziewiątka". Przygoda przebranych za aktorów porywaczy księżniczki z czasem zmienia się w pokrzepiającą Historię o Przyjaźni i Ratowaniu Świata – w wersji na Steamie zostanie ona pokazana z modyfikatorami w stylu braku losowych walk oraz osiągnięciami.
store.steampowered.com/app/377840

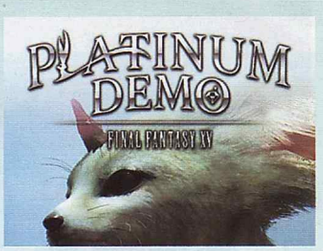
Samuraj na komórkach...

And iOS ...a doborem klas postaci, wyglądem potworów oraz logiem aż do bólu przypomina Final Fantasy. Komórkowe F2P pod tytułem Samurai Rising ma być skierowane do tych wielbicieli zręcznościowych RPG, których nie odrzuca dziecięco-kreskówkowy wygląd postaci.
www.samurai-rising.jp

Kingsglaive – Valar Morghulis

BIZ Od pierwszego publicznego pokazu gry fani żartują, że ojciec głównego bohatera FFXV, dostojny król Regis, z wielu względów skazany jest na śmierć. I co zrobiło Square? Animowany komputerowo film pełnometrażowy „Kingsglaive", w którym Regisa gra Sean Bean (Ned Stark, Boromir et cetera). W obsadzie znajdziemy też Lenę Headey (Cersei Lannister), a głównego bohatera, strażnika królewskiego Nyksa, zagra Aaron Paul (Jesse z „Breaking Bad", Todd z „BoJacka Horsemana"). Reżyseria: Takeshi Nozue (FFVII: Advent Children). Historia oszałamiającego wizualnie filmu rozgrywa się równolegle z wydarzeniami gry i pokaże nam, jak królewskie miasto Insomnia zostaje zaatakowane przez złowrogie imperium Niflheimu. Niestety, ze względu na koszty gwiazdorska obsada nie pojawi się w samej grze.
www.kingsglaivefinalfantasyxv-movie.com

Demo pokryte platyną



PS4 XBO „Platinum Demo" to dziecięcy sen głównego bohatera, w którym możemy pobawić się oświetleniem i pogodą, rozwalić samochodzikiem domek z klocków, pobić parę potworów gumowym młotkiem i dostawać od uroczego zwierzaka telepatyczne SMS-y pełne emoji. Nie wiem, jaki producent to zatwierdził, ale sam się rozczuliłem. Po przejściu dema rzeczonego potworka imieniem Carbuncle otrzymamy jako kompana we właściwej grze.
www.finalfantasyxv.com

„Jedenastka" żegna się z konsolami

PC Final Fantasy XI jest często ignorowane przez fanów serii – nic dziwnego, przeskok w formę MMO na konsolach i przed boomem na World of Warcraft nie przekonał neofitów singlowych doświadczeń, ale ambicją i oryginalnymi rozwiązaniami kupił sobie wiele serc. Niestety serca te muszą pożegnać się z konsolowymi serwerami, bo wersje na PS2 i X360 przestały być utrzymywane przy życiu. Na szczęście krainę Vana'diel ciągle możemy zwiedzać na PC.
www.finalfantasyxi.com

JUŻ NA DNIACH

Uncharted 4: Kres złodzieja (akcja)
PS4 Kolejna odsłona flagowej serii Naughty Dog już za chwilę. Oby była godnym zamknięciem tetralogii z Nathanem Drakiem.

10.05

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan (akcja)
PC, PS3, PS4, X360, XBO Activision wyciąga żółwie ninja z kanałów. Będzie szybko, efektownie i, co najważniejsze, w co-opie!

13.05

Total War: Warhammer (strategiczna)
PC Najbardziej Total Warhammerem ekscytuje się w redakcji Papkin, bo przemawiają do niego Młotowa konwencja i asymetryczne rasy.

24.05

Doom (FPS)
PC, PS4, XBO Wolimy nie pytać Crossa o wrażenia z Dooma po tym, jak ogrywał betę, bo nie mamy w redakcji tyle antidotum na jad kobry królewskiej.

Overwatch (FPS/MOBA)
PC, PS4, XBO Jedyną szansą na przebicie się w branży pochłoniętej CS-em jest znana marka, a taką Blizzard wyrobił sobie lata temu.

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
MAJ	
09 Stellaris (strategiczna)	PC
10 Binding of Isaac, The: Rebirth (akcja/roguelike)	PS4, XBO
10 TransOcean 2: Rivals (ekonomiczna)	PC
10 Uncharted 4: Kres złodzieja (akcja)	PS4
10 Magic Circle, The: Gold Edition (przygodowa)	PS4
13 Doom (FPS)	PC, PS4, XBO
17 Shadow of the Beast (akcja)	PS4
17 Valkyria Chronicles Remastered (taktyczna)	PS4
20 Homefront: The Revolution (FPS)	PC, PS4, XBO
24 Overwatch (FPS/MOBA)	PC, PS4, XBO
24 Teenage Mutant Ninja Turtles... (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
24 Total War: Warhammer (strategiczna)	PC
Dangerous Golf (akcja)	PC, PS4, XBO
CZERWIEC	
03 Assetto Corsa (wyścigi)	PS4, XBO
03 Carmageddon: Max Damage (wyścigi)	PS4, XBO
09 Mirror's Edge: Catalyst (akcja)	PC, PS4, XBO
10 Guilty Gear Xrd -Revelator- (bijatyka)	PS3, PS4
10 Sherlock Holmes: The Devil's... (przygodowa)	PC, PS4, XBO
21 No Man's Sky (space sim)	PS4
21 Umbrella Corps (FPS/akcja)	PC, PS4
28 Lego Star Wars: Przebudzenie Mocy (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, 3DS, Wii U
28 Star Ocean: Integrity and... (akcja/RPG)	PS4
7 Days to Die (survival)	PS4, XBO
Obduction (przygodowa)	PC
II KWARTAŁ	
Below (akcja/RPG/roguelike)	PC, XBO
Crush Your Enemies (RTS)	PC, And, iOS
Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
Forza Motorsport 6: Apex (wyścigi)	PC
Long Dark, The (survival)	PC, XBO
Mighty no. 9 (platformowa)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, Wii U, 3DS
Observatorium (logiczna)	PC
Postal Redux (akcja)	PC, PS4
Prison Architect (ekonomiczna)	PS4, X360, XBO
Zombie Night Terror (akcja)	PC
LIPIEC	
12 Song of the Deep (metroidvania)	PC, PS4, XBO
15 Ghostbusters (akcja)	PC, PS4, XBO
19 I am Setsuna (RPG)	PC, PS4
SIERPIEŃ	
23 Deus Ex: Rozłam ludzkości (RPG/FPS)	PC, PS4, XBO
26 A.O.T. Wings of Freedom (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, XBO
30 Champions of Anteria (strategiczna/RPG)	PC
30 God Eater 2: Rage Burst (akcja)	PC, PS4, PSV
30 World of Warcraft: Legion (MMORPG)	PC
Inversus (logiczna/akcja)	PS4
Turing Test, The (logiczna)	PC, XBO
WRZESIEŃ	
30 Final Fantasy XV (RPG)	PC
Aer (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Journey Down, The – akt 3 (przygodowa)	PC, iOS
III KWARTAŁ	
10 Second Ninja X (platformowa)	PC
Assembly, The (symulator spacerowicza)	PC, PS4
Batman: A Telltale series (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, And, iOS
Dear Esther (symulator spacerowicza)	PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
LawBreakers (FPS)	PC
Necropolis (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
Psychonauts (platformowa/akcja)	PS4
Road Redemption (akcja)	PS4, XBO
Valley (akcja)	PC, PS4, XBO
Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMO/akcja)	PC, PS4, XBO
PAŹDZIERNIK	
07 Mafia III (akcja)	PC, PS4, XBO
11 Gears of War 4 (akcja)	XBO
Hero's Song (RPG)	PC
Tsioque (przygodowa)	PC
Yooka-Laylee (platformowa)	PC, PS4, XBO, Wii U
IV KWARTAŁ	
Battle Chasers: Nightwar (jRPG)	PC, PS4, XBO
Forest of Sleep (przygodowa)	PC, And, iOS
Friday the 13th: The Game (akcja)	PC, PS4, XBO
Halo Wars 2 (RTS)	PC, XBO
Outlast 2 (survival horror)	PC, PS4, XBO
Planet Coaster (tycoon)	PC
Rise of the Tomb Raider (akcja)	PS4
Syberia III (przygodowa)	PC
JAKOŚ W 2016	
Dead Island 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
Gigantic (MOBA)	PC, XBO
Kingdom Come: Deliverance (RPG)	PC, PS4, XBO
Master of Orion (strategiczna)	PC
Mount & Blade II: Bannerlord (RPG)	PC
Shadow Warrior 2 (FPS)	PC, PS4, XBO
Torment: Tides of Numenera (RPG)	PC
Walking Dead, The: Season 3 (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, And, iOS

Dział Info przygotowali: 9kier, Bastian, Cross, enki, gem, Monk

- PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: 2016
- MULTI: BRAK
- WWW.TYRANNYGAME.COM
- GATUNEK: RPG

TYRANNY

Rządził w nierządzie: **Papkin**

interracial_threesome.mov **material-girl.mp3**
podrecznik_wojownika_swiatla.pdf
grafik-sprzatania-pokoju.rtf
batmanvsuperman(2016)RIP.avi **doom.exe**

Podobnie jak mój wstęp, Tyranny to śmietnik. Tyle że jeśli w czyimś koszu mogą się czaić skarby, jest to pojemnik w siedzibie Obsidian Entertainment.

Na tym screenie widać ludziki. Pewnie enpeców.

Złodupce na start!

U fundamentów Tyranii legły inne projekty. Delikatnie nakreślone Fury, jakie miało nas zabrać do świata podnoszącego się po magicznej apokalipsie. Skasowane Defiance, rozgrywające się w rzeczywistości, w jakiej Żniwiarze, Mroczne Pomioty, Daedry i Dziki Gon zwyciężyli. No i Stormlands, twórcze rozwinięcie obu pomysłów, a zarazem zaprzepaszczona szansa na to, by XBO już w momencie debiutu legitymowało się ekskluzywnym, wysokobudżetowym rolplejem. Otrzepawszy stare pomysły z narosłego przez lata kurzu, developerzy postanowili zrobić sobie przerwę od wielkogabarytowych Pillarsów i zaprosić nas do tytułu szczuplejszego.

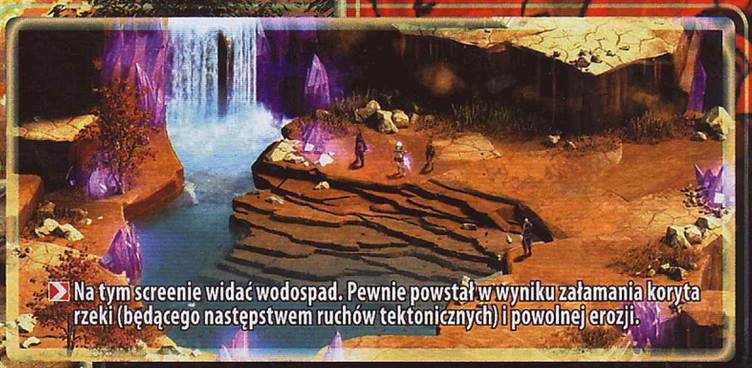
I podlejszego, bo też kraina Terratus nie „stoi w obliczu wielkiego zagrożenia", ale już dawno się „wielkiemu zagrożeniu" poddała. Aż do pojawienia się niejakiego Kyrosa świat gry nie odbiegał przesadnie od innych rzeczywistości fantasy. Ot, lokalni watażkowie skakali sobie czasem do gardeł, cyklicznie zmieniając stan posiadania i dziesiątkując podległy sobie zasób ludzki. Chaos postanowił ukrócić wspomniany Kyros, który obwołał się imperatorem, a następnie, przelawszy krew, pot i łzy (a prawdopodobnie także inne płyny ustrojowe), zjednoczył skłócone prowincje i związał je jednym prawem. Jego wszechwładzy wymyka się położone na północy, kupieckie miasto rządzone przez rody na tyle bogate, by móc odgrodzić się od politycznych zawirowań murem mieczy i włóczni. Daleko na południu rozpościerają się natomiast Sporne Ziemie, targany nieustannymi konfliktami, jałowy fragment krainy, w którego ruinach szukają schronienia magowie inkaustu i piór.

Na tym screenie widać kolorowe kamyczki. Ale to chyba nie obsydian. :(

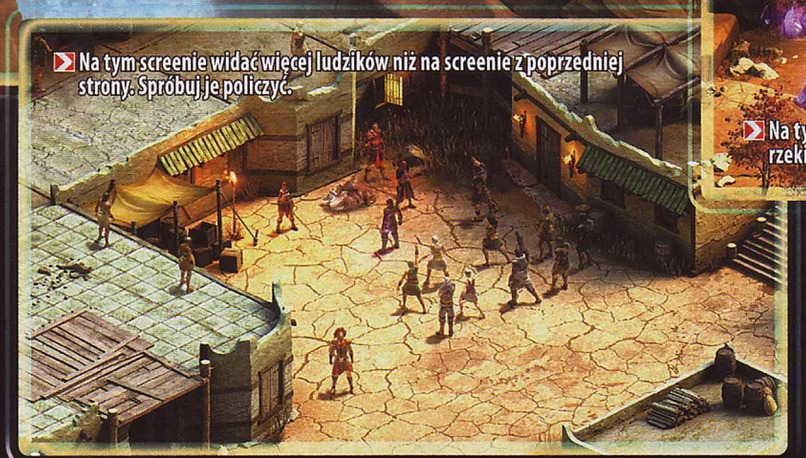
Dziewczyna szamana

I gdy już ostatnia twierdza miała paść pod armii Moskali nawałem, wydarzyło się... Coś Wielce Niepokojącego, o czym developerzy wiedzą, ale jeszcze nie powiedzą. Obsidian zadbało jednak nie tylko o ciekawy, schyłkowy setting, ale i wyjątkowość protagonisty. Wiążący Przeznaczenie (Fatebinder) to... pracownik władcy wszechrzeczy. Ba – jeden

Na tym screenie widać ogienki. Nie wiadomo, czy to takie pif-paf łucznika czy może ziuum-ziuum czarodzieja.



Na tym screenie widać wodospad. Pewnie powstał w wyniku załamania koryta rzeki (będącego następstwem ruchów tektonicznych) i powolnej erozji.



Na tym screenie widać więcej ludzików niż na screenie z poprzedniej strony. Spróbuj je policzyć.

Świat, w którym zło zwyciężyło. Tyrania, jakiej chce się poddać.

z najważniejszych zauszników imperatora, zarazem sędzia i kat, który osądza mieszkańców podbitych prowincji podług własnego sumienia i własnej definicji sprawiedliwości. Nasze nieskromne ja odegrało zresztą pewną rolę podczas wielkiej wojny, jaka przyniosła Kyrosowi koronę. Jaką rolę? To już zależy od tego, jak określimy się na etapie tworzenia postaci, podejmując pierwsze z kształtujących świat decyzji.

Przykładowo od wyboru, z pomocą której magii armia Kyrosa podbiła jedno z miast, będzie zależeć późniejszy wygląd i charakter aglomeracji. Jeśli powściągniemy wewnętrznego Rudolfa Hoessa, mieścina zwać się będzie Plainsgate i choć ucierpi na ataku, uchowa się w jednym kawałku. Ale gdy uderzymy w obronę wszystkim, co mamy, trafimy do wyludnionej kamieni kupy (z wielką szczeliną pośrodku), nazywanej przez lokalsów Halfgate.

Rozmowy kontrolowane

Tyrania, jak przeczytacie w bodaj każdej definicji, polega na ograniczeniu praw ogółu i oddaniu ich stojącej ponad motłochem jednostce. Tytuł jest adekwatny, bo gra nie sprezentuje nam pachnącego D&D okna postaci. Próżno też wypatrywać w niej profesji. Każdy z Wiążących Przeznaczenie rozwinie te zdolności, z których – jak w The Elder Scrolls – będzie w toku zabawy korzystał. Punkty doświadczenia zyskamy zaś zarówno za skuteczne ubijanie mieszkańców świata, jak i za zajmujące rozmowy z mieszkańcami świata. Słowem: szykuje się kompromis między rozgadanymi Pillarsami i Tormentem (z których technologii tytuł zresztą korzysta), a bardziej kolizyjną klasyką. Oczywiście starym, obsydianowym zwyczajem gros zdolności będzie się dało użyć przy skillcheckach.

W negocjacji warto się zresztą szkolić, bo też **scenariusz ma wymagać zręcznego lawirowania między interesami rozmaitych frakcji**. W przywoływanym już Plainsgate rządzi i trzęsie Szkarłatny Chór, jedna z chorągwi, jaka wsparła Kyrosa w walce o wolność naszą i waszą (a właściwie: własną). W pierwszym z wariantów rozgrywki chórzyści proszą nas o uwolnienie zwierzoludzia, którego prostaczki uwięziły, oskarżając o morderstwa na swych pobratymcach. Nie muszę dodawać, że podjęcie zobowiązania rozwścieczy lokalną ludność. Jeśli jednak sprzymierzymy się z inną frakcją, przy oklaskach gawiedzi wyruszymy zamordować pochwyconego stwora, okazjonalnie odpierając oddziały Chóru.

Nagły atak spawacza

Choć za hakanie i slaszenie mamy otrzymywać tyle samo doświadczenia co za wyłganie się z opresji gadaniną, niekiedy trzeba będzie odłożyć płyty Lennona i chwycić za oręż. **W temacie systemu walki Obsidian chce nam zaserwować Pillarsy-bis. Tyle że upstrzone kilkoma frapującymi nowinkami.** Powróci aktywna pauza, z której skorzystamy, chcąc zaplanować akcje czteroosobowej drużyny (ewentualnie skupiając się wyłącznie na finezyjnych atakach protagonisty, bo też towarzyszy może obsłużyć AI). Powiew świeżości mają zapewnić ataki „frakcyjne", jakich wyuczymy się, podejmując współpracę ze stronnictwami. To jednak lekka bryza. Wiatr zmian zwiastują ataki kombinowane (w rodzaju podrzucania łucznika, jaki wystrzeli dopiero, gdy nad poziomy wyleci), których siła ma zależeć od stosunku emocjonalnego, jakim darzy nas kompan (najbardziej pożądane będą bezgraniczna miłość i szczera nienawiść). Świetnie brzmi także zapowiedź craftowania własnych zaklęć, choć ta akurat mechanika została nakreślona zdawkowo.

Jeśli odwiedzicie oficjalną stronę Tyranii, ta zaatakuje was patetycznym fragmentem o „słowach, jakie kształtują życie tysięcy" oraz dylematem „czy użyjesz swych mocy, by zaprowadzać sprawiedliwość, czy też by szerzyć strach i nikczemność". **Tyranny, mimo swej kompaktowości, może mieć spory potencjał do kilkukrotnego przechodzenia.** Jeśli konsekwencje decyzji rzeczywiście okażą się przerażająco spektakularne, a ich ciężar dorówna – chociażby – twardym orzechom, do jakich zagryzania zmusili nas autorzy The Age of Decadence, nowa gra Obsidianu może się okazać liderem w wyścigu o tytuł rolpleja roku 2016. Przynajmniej dla prymusów ze starej szkoły, bo cała reszta zapewne poczuje Krew, zachłyśnie się Winem i zaserwuje nam tyranię większości. |CDA|

Świat jest twój!

Kraina Terratus ledwie zaczęła się nam przedstawiać, wiadomo jednak, że na początku zabawy trafimy do regionu, który dopiero zaczyna adaptować się do imperialnych reguł. Prawo, jakie Kyros ustanawia na ziemiach podbitych, jest zresztą zdawkowe, a jego interpretacja ma zależeć wyłącznie od nas. Obsidian obiecuje wystrzegać się binarnych wyborów oraz oddać nam wpływ nie tylko na kształt prowincji, ale i... światopogląd towarzyszy. Ci mają – jak w drugiej części KotOR-a – redefiniować się podczas rozgrywki.

- PRODUCENT: DECK13
- DATA WYDANIA: 2017
- MULTI: BRAK
- WWW.THESURGE-GAME.COM
- GATUNEK: AKCJA/RPG

THE SURGE

Koniec z dusznymi lochami i gęstymi lasami, tu przynajmniej jest czym oddychać.

The Surge przypomina Dark Souls w takim samym stopniu jak Batmany.

Chętnie urżnie ci łapę przy samym ramieniu: **9kier**

Zmęczyłam się fantasy – przejadły mi się kamienne fortece, walki ze szkieletami i zaklęcia. Myślę, że to jeden z powodów, dla których tylko liznęłam Dark Souls, i cieszę się, że współtwórcy Lords of the Fallen zdecydowali się stworzyć action erpega osadzonego w niedalekiej przyszłości.

Wielu graczy zarzucało Deck13 i CI Games, że w mechanice Władców Poległych mniej było inspiracji serią Souls, a więcej bezczelnej zrzynki z rozwiązań From Software. Od tej pory twórcy Lordów zdążyli się pożreć i pogodzić, a Tomasz Gop z CI Games wyfrunął do Techlandu, by ostatecznie powrócić i zająć się „dwójką". Tymczasem w Deck13 trwają prace nad The Surge, a niemieckie studio robi wszystko, by pozbyć się soulsowego stygmatu, decydując się na nową konwencję i mechanikę.

Egzoszkielety zamiast szkieletów

Informacja, że w 2017 zagram w wymagający tytuł bez lochów i smoków, osadzony w drugiej połowie XXI wieku, sprawiła mi sporo radości. Nawet mimo tego, że Deck13 podąża wytartą przez autorów SF ścieżką i celuje w dystopijny świat pełen wszczepów i wielkich korporacji. Ten, inspirowany współczesnymi problemami ludzkości, zdaje się całkiem trafioną konwencją w przypadku gry bazującej na eksploracji i wymagających, szybszych niż w Lords of the Fallen starciach.

Na szczęście możesz się czuć stosunkowo bezpiecznie – na start dostaniesz dający się modyfikować egzoszkielet, dzięki któremu będziesz się szybciej ruszał i mocniej bił, a studio obiecuje bezstresową naukę kolejnych elementów mechaniki. Podstawową i w zasadzie najbardziej interesującą będzie **odcinanie kończyn w trakcie potyczek**. Jeśli wierzyć developerom, będzie wygodne, szybkie i nie wpłynie na tempo walki, a dzięki pozbawieniu przeciwnika egzołapska, w którym dzierży broń, możesz uniemożliwić mu kontynuowanie mordobicia. W ten sposób pozyskasz również modyfikacje egzoszkieletu, dzięki którym zainstalujesz w nim broń czy elementy pancerza oraz na inne sposoby przysposobisz do swojego stylu gry.

Odetnij komuś rękę i zrób z niej upgrade egzoszkieletu.

Dark Surge

Widziałam fragment rozgrywki z bardzo wczesnej (ale już ładnej) wersji i **nie rozumiem porównywania The Surge do Dark Souls**. Jeśli starcia w nowej grze Niemców są powolniejsze niż w typowych grach akcji, to tylko odrobinę, a całość ewidentnie podąża „kinowym" trendem. Pojedynkom, bo najczęściej do tego sprowadzały się walki, towarzyszą brutalne finishery, za pomocą których przepołowisz przeciwnika w pasie lub odetniesz mu to i owo, przy czym zarówno egzekucje, jak i uniki pokazywane są w zwolnionym tempie. Przyznam, że po zobaczeniu gameplayu, w którym bohater przechodził przez kolejnych wrogów, zaczęłam się zastanawiać, na ile wymagająca i satysfakcjonująca będzie walka. **Na razie The Surge prezentuje się jak mainstreamowa gra akcji**, a te z serią From Software nie mają dużo wspólnego. Wrogowie, których schematów trzeba się nauczyć, Soulsów nie czynią – wręcz przeciwnie, obecni są w wielu gatunkach gier.

Jakaś część mnie się z tego cieszy, bo Deck13 zamierza powiedzieć coś własnym głosem. Z drugiej strony przynajmniej na razie nie wydaje się on zbyt wyrazisty – jeśli wytnie się z The Surge mechanikę odcinania kończyn i modyfikowania za ich pomocą egzoszkieletu, zostanie w nim niewiele prócz Lords of the Fallen w raczej sztampowo-cyberpunkowej wersji. Oczekiwania są spore, ale czasu jeszcze dużo. |CDA|

Dwa pokłady Deck13

Przejmuję tę ramkę! Nie każdy wie, że Deck13 ma również studio w Hamburgu (to od Lords of the Fallen i The Surge znajduje się we Frankfurcie). „Portowcy" w 2014 wydali świetnego tycoona TransOcean: The Shipping Company, a już 11 maja premierę będzie miał sequel TransOcean 2: Rivals, na którego od dawna ostrzę sobie płetwy sterowe. *[enki]*

- PRODUCENT: TELEPATHS' TREE
- DATA WYDANIA: CZERWIEC 2016
- MULTI: BRAK
- WWW.INNERCHAINSGAME.COM

- GATUNEK: FPS/HORROR

Choć być może brzmi to nieintuicyjnie, musiało być wczoraj grubo.

Żywa, surrealistyczna scenografia będzie głównym atutem gry.

INNER CHAINS

Podziwia plenery: **enki**

Wieczny półmrok, powykręcane gałęzie, monumentalne budowle pokryte organicznymi oplotami, natura pożerająca technologię i vice versa. Giger i Beksiński byliby dumni.

Silnie inspirując się twórczością mistrzów „makabrycznego" czy też „gotyckiego" surrealizmu, Tomasz Strzałkowski przez lata używał programów do grafiki 3D, by tworzyć niepokojące wizje zniszczonych światów. Wykorzystując doświadczenie zdobyte na drodze artystycznej oraz przy pracy nad tytułami People Can Fly, pod koniec 2014 roku założył własne studio, którego pierwsze dziecko już wkrótce pozwoli nam się zanurzyć w interaktywnej biomechanicznej grotesce.

Warhammer 40 000 000

Inner Chains zabierze nas na Ziemię dalekiej przyszłości, gdzie natura miała miliony lat na to, by zespoić się z pozostawioną przez dawnych mieszkańców technologią. Jej nowi ludzcy mieszkańcy są dopiero na początku drogi cywilizacyjnej. Są społeczeństwem kastowym żyjącym pod przywództwem pojedynczej grupy i ani zwierzchnicy, ani ziemia, po której na co dzień stąpają, nie czynią ich życia przesadnie obfitującym w radość czy podobne bezeceństwa. Naszym celem, jako jednego z całkiem zwyczajnych autochtonów, będzie podążyć za naukami rządzących i odnaleźć mityczną Ostatnią Nadzieję. Miejsce, z którego możliwe będzie opuszczenie planety. Sęk w tym, że nie będzie to bynajmniej przebieżka po zagajniku. Na nieprzyjemności natkniemy się na każdym kroku, poczynając od fauny i flory, a kończąc na rozsierdzonych kultystach.

Prezentując akcję z oczu bohatera, gra ma być amalgamatem gatunków. Choć, owszem, przyjdzie nam wziąć w garść broń, walka będzie odgrywać ważną rolę dopiero w późniejszych etapach rozgrywki. Na początku mamy po prostu poznawać wykreowane przez zespół Telepaths' Tree lokacje i wynajdywać w nich drogę przed siebie. Czasem trzeba będzie zakombinować przy zagadce środowiskowej, czasem wymyślić, jak poradzić sobie z większą grupką wrogów (lub ją ominąć). Przyda się tu obserwacja zachowania zaludniającego poziomy tałatajstwa i interakcji, które zachodzą między owym tałatajstwem a, dajmy na to, roślinami.

Ponura wizja świata rodem z twórczości Gigera i Beksińskiego.

Krótki łańcuch

Atmosferę grozy twórcy chcą wykreować przede wszystkim poprzez zanurzenie gracza w niepokojący, obcy, ale jednak dziwnie znajomy świat. Nawet jeśli dzierżąc „spawarkę" czy miotacz ognia, myślami daleko będziemy od poczucia trwogi, otoczenie i tak zrobi swoje. **Zbudowana w Unreal Enginie 4 scenografia niektórych miejscówek zwala z nóg**, a zwiastuny i screeny obiecują wizytę w lokacji, jakiej na ekranach komputerów nie było nam dane jeszcze zwiedzać.

Nieco mniej entuzjazmu wzbudza we mnie fakt, że z uwagi na umiarkowany budżet i ograniczone możliwości pracującego nad grą kilkuosobowego studia **nasza podróż po biomechanicznej Ziemi będzie raczej niedługa**. Twórcy celują w „kilka dobrych godzin rozgrywki" i obiecują pięć klas przeciwników (nie licząc pobocznych psowatych zwierzów i kolców na nóżkach, które ponoć potrafią więcej, niż się może na pierwszy rzut oka wydawać). Miejmy nadzieję, że będzie to tylko smakowita przygrywka do czegoś większego w przyszłości. |CDA|

Arsenał

Broń w świecie Inner Chains to coś więcej niż lufa, spust i magazynek. Poszczególne jej rodzaje to... pasożyty potrafiące srogo skrzywdzić nie tylko cel, ale i tego, kto się nimi posługuje. W grze mają pojawić się trzy jej typy: electrogun, flamethrower i bonegun.

- PRODUCENT: SPIDERS
- DATA WYDANIA: 21 CZERWCA 2016
- MULTI: BRAK
- WWW.THETECHNOMANCER-GAME.COM
- GATUNEK: RPG/AKCJA

The Technomancer

Z anten swych pajęczych obwieścił orędzie: **Papkin**

Spiders to jedna z tych manufaktur, jakie rokrocznie wypluwają z siebie przyzwoity wyrób rolplejopodobny, którego recenzje obfitują w zdania typu „niby w porządku, ale...". Teraz żadnych ale ma nie być.

Zarówno podczas Gamescomu, jak i E3 podkreślano, że Technomancer to projekt, na który zespół ma wreszcie czas, budżet i moce przerobowe. Na lata od premiery Mars: War Logs developerzy wracają na czwartą planetę od słońca. Tyle że inaczej ją meblują.

Muchy, słysząc o takiej poprawie pająka

Na czerwonym globie, który od przeszło 200 lat służy za ziemską kolonię (...ale od 120 nie otrzymał z domu żadnej wiadomości), króluje cyberpunk, ale w niektórych dzielnicach da się wypatrzeć tradycyjną architekturę i modę arabską. Nim jednak nacieszymy oczy arabeskami, w prologu wyprawimy się do nadgryzionej trzonowcem czasu kopuły, jaką wznieśli pierwsi osadnicy (wycieczkę zakończy zresztą starcie z modliszką o rozmiarach ciężarówki). „My", czyli technomancerzy, lokalni szeryfowie, kapłani, marsjański crème de la crème i, generalnie rzecz ujmując, ci, którzy „wiedzą więcej".

Centralną postacią dramatu ma być niejaki Zachariah, który zajmie się... czymś. Wiadomo, że ucieczką przed tajną policją, ale główny wątek pozostaje w dużym stopniu enigmą. Pewną rolę w intrydze ma odegrać sześć wielkich korporacji kontrolujących kurczące się zapasy wody. Scenarzyści ponoć odrobili też lekcje z Philipa K. Dicka.

Jeśliście zaznajomieni z katalogiem Spiders, wiecie, że ich projekty to zazwyczaj liniowe przechadzki przez korytarze ograniczane ścianami lodu/gęstwiny/gór (niepotrzebne skreślić). W dodatku dające się zaliczyć w ciągu dwóch wieczorów. Technomancer ma sporo zaległości do nadrobienia i, szczęśliwie, wcale się od nich nie uchyla. Tytuł będzie otwarty, a **idąc wyłącznie po głównej, fabularnej nitce, spędzimy przy nim ok. 30 godzin** (kolejnych 20 mogą zapewnić misje poboczne).

Przyleciały i jęły pchać się do ogonka

Cóż jednak po długości, gdy niedomaga technika. Szczęściem w stosunku do Bound by Flame (ostatniej gry studia) system walki prezentuje się płynniej. Podczas przebieżki przez planetę zastosujemy trzy style, legitymujące się zresztą osobnymi drzewkami umiejętności. Chwytając za dwuręcznego kijaszka, zadamy najwięcej obrażeń, ale gra pozwoli nam wykorzystać tylko jeden slot na aktywną umiejętność. Zestaw nóż & blaster to chyba ukłon w kierunku tych, co to zamiast wiedźmińskiego baletu preferują soulsowe turlanki. Chwytając natomiast za pałkę energetyczną i tarczę, możemy spodziewać się powolnych, zrównoważonych wymian razów, przetykanych parowaniem nieprzyjacielskich uderzeń.

Każdy ze stylów będzie się dało rozwinąć, a także uzupełnić o nasze „technomancerowe" skille (oparte głównie na manipulowaniu elektrycznością). Pająki tradycyjnie chcą nas też nakłonić do skradania oraz cichych zabójstw i tradycyjnie nakłonią w samouczku. Czy na dalszym etapie rozgrywki zechcemy pobawić się w Matę Hari – pozostaje niewiadomą. Wiadomo natomiast, że w harcach towarzyszyć nam będą kompani (rozmawiający, złorzeczący i romansujący), sztuk pięć, których własnoręcznie rozwiniemy i którym wycraftujemy wyposażenie.

Technomancer raczej nie oprze pośladków na gatunkowym tronie i nie przypnie do piersi kotylionów z branżowymi wyróżnieniami. Dla Pająków to jednak tłuściutka mucha, której nie wolno wypuścić z odnóży. Dla graczy zaś – **całkiem niezła szansa, by załagodzić powiedźmiński syndrom odstawienny**. Wcale nie po cichu liczę na to, że tym razem czerwona jak cegła będzie powierzchnia planety, a nie zawstydzeni developerzy. |CDA|

Był to moment, w którym Zachariah zaczął pryskać ogródek.

Cebulowe maski stały się hitem wśród polskich imigrantów zarobkowych.

PhyreEngine

Za plastikowe liczka postaci z gier Spiders odpowiada zmodyfikowana technologia Sony Computer Entertainment. Darmowy PhyreEngine nie jest może silnikiem równie rozpowszechnionym jak Unreal Engine czy Unity, ale napędza całkiem sporo współczesnych tytułów (Unravel, flOw, Hotline Miami).

STRATEGIA TUROWA
OSADZONA W MITOLOGII SŁOWIAŃSKIEJ

Thea: The Awakening

Złota Edycja

ZMIERZ SIĘ Z MROKIEM

ZAWARTOŚĆ WYDANIA:

- Płyta z grą
- Dwustronny plakat
- Pocztówki z wizerunkami potworów z gry – 4 szt.
- Ścieżka dźwiękowa na płycie CD

Zawiera dodatek

Powrót Gigantów

ZDOBYWCA NAGRÓD

GAME OF THE YEAR

INDIE WORLD BEST GAME

2015 STRASBOURG Indie Game Contest Official Selection

12 www.pegi.info PL

Copyright © 2015-2016 MuHa Games. All Rights Reserved. Boxed version published by IMGN.PRO with its headquarters in Bielsko Biała. All rights reserved.

1VIGN PRO ImagiNation MUHA cdp.pl misja: rozrywka

- PRODUCENT: HANGAR 13
- DATA WYDANIA: 7 PAŹDZIERNIKA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: BRAK
- WWW.MAFIAGAME.COM

JUŻ GRALIŚMY!

- GATUNEK: AKCJA

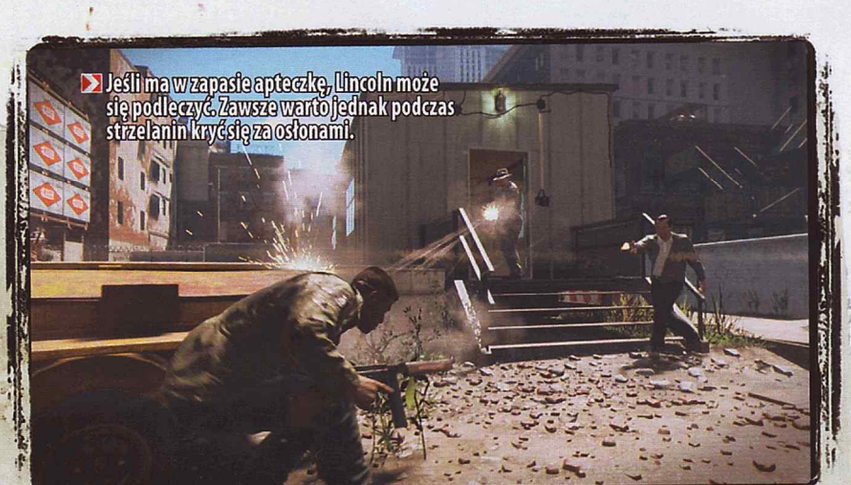
MAFIA III

Nuci „Paint it, Black": **enki**

Być może już kiedyś wcieliłeś się w gangstera. Być może wymuszałeś, przesłuchiwałeś, kradłeś, biłeś i uciekałeś przed policją. Paliłeś gumy i rozjeżdżałeś przechodniów w błyszczących muscle carach. Ale prawdopodobnie nigdy nie uczestniczyłeś w brutalnej strzelaninie przy akompaniamencie tłustego bluesa. Abym mógł to zrobić, poleciałem aż do siedziby twórców Mafii III pod San Francisco.

Nowy Orlean, 1968 rok. Od prawie trzydziestu lat na szczytach władzy organizacji przestępczych stoi Carlos Marcello. Urodził się w Tunisie, ale pochodzi z Sycylii, skąd jeszcze w XIX wieku przybyły do Luizjany i zarazem do Stanów Zjednoczonych pierwsze mafijne rodziny. Czując niepokój związany z nadciągającym wiatrem zmian, stopniowo zaciska pięść, w której trzyma miasto. To bardzo niespokojny okres i w Stanach, i na świecie. FBI, które jeszcze w latach 50. oficjalnie zaprzeczało istnieniu włoskiej mafii, aktywnie poluje na jej bossów. Pojawia się konkurencja w postaci innych, często brutalniejszych gangów. W zamachach giną Martin Luther King i Robert Kennedy, zwiększa się liczba studenckich protestów. Na prezydenta zostaje wybrany Richard Nixon. W Wietnamie następuje moment przełomowy wojny – rusza ofensywa Tet. W Warszawie rodzi się Andrzej Gołota.

Jak przystało na tytuł z serii Mafia, klimat tamtych czasów i wszystkie te uwarunkowania historyczne – wraz z masą tych, których nie wymieniłem – zostaną pieczołowicie przeniesione na grunt gry i wkomponowane w scenariusz i scenografię. **Nowy Orlean przeobrazi się w Nowe Bordeaux podzielone na dziewięć wyraźnie odróżniających się od siebie dzielnic.** Na czele włoskiej mafii w mieście stanie Sal Marcano, sprawując kontrolę w poszczególnych dystryktach poprzez swoich zaufanych ludzi. Jego organizacja pozostanie zaś w chwiejnym sojuszu z gangami Afroamerykanów, Haitańczyków i Irlandczyków. A przynajmniej mniej więcej do momentu, w którym Lincoln Clay wróci z Wietnamu.

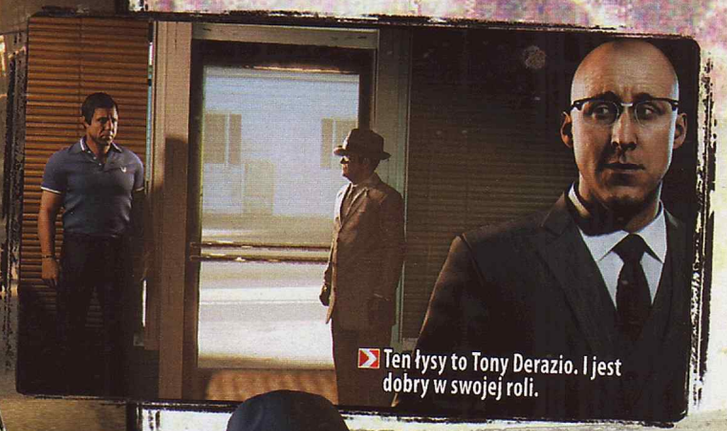


Jeśli ma w zapasie apteczkę, Lincoln może się podleczyć. Zawsze warto jednak podczas strzelanin kryć się za osłonami.

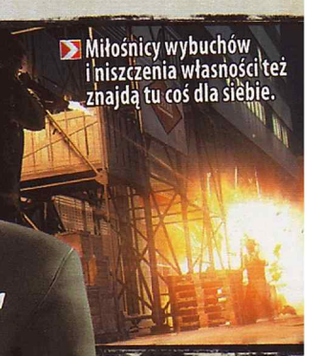
Dzień dobry, ja z mafii

Główny bohater to dwudziestoparoletni były żołnierz, sierota po rodzicach dwóch ras. Z ostatniego faktu wprost wynika jedna z największych motywacji – chęć poczucia przynależności, bycia częścią rodziny. Tę przed Wietnamem zapewnił mu Sammy Robinson, lider nowobordoskiego gangu czarnoskórych. Gdy Lincoln wraca z wojny, dowiaduje się, że jego mentor został zdradzony i zabity przez ludzi Marcano. Porzuca plany wyjechania na zachodnie wybrzeże i wkracza na drogę zemsty połączonej z budowaniem własnej organizacji przestępczej. W tym momencie rozpoczyna się też historia gracza, ale nie jest on przed tak przytłaczającym zadaniem pozostawiony

„Ulepszalny" samochód Lincolna wygląda jak wzięty prosto z filmu ze Steve'em McQueenem.



Ten łysy to Tony Derazio. I jest dobry w swojej roli.



Miłośnicy wybuchów i niszczenia własności też znajdą tu coś dla siebie.

sam sobie. Wojna Claya szybko przestaje być całkowicie prywatna – jego talent zjednywania sobie i przekonywania do współpracy ludzi mimo ich różnic światopoglądowych pozwala mu znaleźć wsparcie w trzech nader zaradnych osobach.

Thomas Burke, szef gangów Irlandczyków, ma niewyparzoną gębę, ale i wtyki w policji, co m.in. może pomóc Lincolnowi w sytuacjach, gdy zasadne staje się skłonienie funkcjonariuszy do patrzenia w inną stronę. Ludzie Marcano przetrącili mu nogę za podpadnięcie donowi, jest więc słusznie i niemal nieustannie wkurzony. Vito Scalettę pamiętają weterani „dwójki", której był głównym bohaterem. Amerykański Sycylijczyk, „wygnaniec" z Empire Bay, nie czuje się dobrze z tym, że zmuszony jest odpowiadać przed Marcano, tak jak i Marcano nie pała entuzjazmem z konieczności współpracy z nim. Na szczęście dla Lincolna – Scaletta ma pod sobą całkiem spory i entuzjastyczny oddział „chłopców Vito", którzy bez ociągania są gotowi stawić się w danym miejscu, wyciągnąć thompsony i po staremu zrosić okolicę ołowiem. Cassandra, wreszcie, przewodzi gangom haitańskim. Jest dobra w pomnażaniu i praniu pieniędzy i,... na razie wiele więcej na jej temat nie wiadomo. Lincoln może ją wezwać, gdy potrzebuje zdeponować gotówkę trzymaną w kieszeni (warto to robić, bo pieniądze po śmierci bohatera przepadają).

Cała czwórka z pełnym zawzięciem podchodzi do zadania odebrania Marcano miasta dzielnica po dzielnicy, przy czym dla Lincolna nie będą to dni wypełnione wyłącznie przemocą. W miarę przejmowania kolejnych melin, spelun, przedsiębiorstw i wreszcie dystryktów New Bordeaux przyjdzie mu (a zatem graczowi) podejmować wiele niełatwych decyzji dotyczących rozdzielenia nowo nabytych dóbr pomiędzy wspólników, o czym później.

Szybsza, głośniejsza i lepiej brzmiąca od poprzednich.

Gramy!

W obsadzie, wśród bohaterów drugoplanowych, znajdzie się jeszcze przynajmniej jeden sojusznik, John Donovan z CIA, i właśnie od cutscenki przedstawiającej spotkanie z nim rozpoczęła się moja dwuipółgodzinna sesja z grą. Przejmując pada, dowiedziałem się tyle, że znajduję się jakieś osiem godzin po rozpoczęciu rozgrywki i głównym obiektem mojego zainteresowania będzie dzielnica Downtown, którą należy wydrzeć z rąk pedantycznego, mającego obsesję na punkcie liczb Tony'ego Derazio. Aby wywabić go z apartamentu luksusowego hotelu, trzeba było – nawijał agent – wyrządzić jak najwięcej szkód prowadzonych w jego imieniu nielegalnym operacjom. Czym prędzej wziąłem się zatem do roboty.

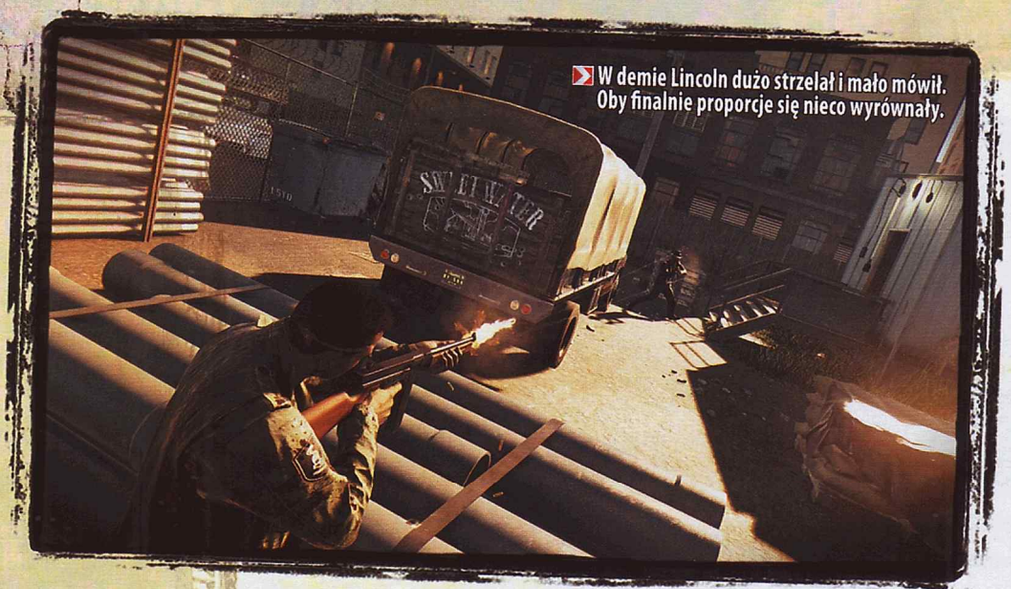
Na wykonanie czekały zadania poboczne kierujące mnie ku miejscom, w których gromadzili się uzbrojeni poplecznicy Derazio, ale mogłem też np. przejmować i niszczyć jego ciężarówki poruszające się po ulicach śródmieścia. Na początek swym przywołanym i błyskawicznie podstawionym czarnym muscle carem pospieszyłem ku pierwszemu z celów. Z uśmiechem przywitałem tutejszy „GPS" w postaci staroszkolnych znaków drogowych pojawiających się na skrzyżowaniach i wskazujących kierunek do celu. Do modelu jazdy – czegoś pomiędzy „bezwładnym" realizmem a widowiskowymi poślizgami z „Bullitta" (filmu, traf chciał, właśnie z 1968 roku) – przyzwyczaiłem się w kilka chwil. Ucierpiało kilka słupków na chodniku i dwa zderzaki, ale dojechałem na miejsce szybko i sprawnie. Zanim zapuściłem się w uliczkę na tyłach pobliskiej kawiarni, zamówiłem sobie jeszcze mobilny sklepik z bronią, skąd za niewielką opłatą podjąłem strzelbę i kamizelkę kuloodporną.

Mokra robota

Strzelaniny w Mafii III są soczyste. Pomijając karykaturalne odzywki, wrzaski przy postrzałach

Autentyzm do przesady

Dźwiękowcy bardzo poważnie podchodzą do zagadnienia realizmu w Mafii III. Nagrali nie tylko wystrzały ze wszystkich rodzajów pojawiających się w grze broni, ale również odgłosy silników, a nawet pisku opon pojazdów. W ostatnim przypadku zauważyli, że podczas poślizgu w pewnym momencie wysokość dźwięku wydawanego przez gumy muscle carów nagle i drastycznie się zmienia. Okazało się, że ma to związek z temperaturą opon, którą, z kolei, model jazdy gry pozwala śledzić. Nadstawcie zatem ucha po premierze podczas pościgów!



W demie Lincoln dużo strzelał i mało mówił. Oby finalnie proporcje się nieco wyrównały.

Gameplayowo zachowawcza. Liczymy głównie na fabułę!

w głowę czy nienaturalne reakcje wrogów, które – mam nadzieję – do premiery zostaną naprawione, moc strzałów czuć i w udźwiękowieniu, i w animacjach nieszczęśników, jakim zdarzyło się napatoczyć na grad pocisków. Lincoln nosi przy sobie dwie sztuki broni plus granaty, koktajle Mołotowa i... laleczki voodoo. Te ostatnie, rzucone, odwracają uwagę niemilców, a to ułatwia podejście do sprawy w nowym dla serii trybie stealth. W wietnamskiej dżungli, okazuje się, Lincoln nauczył się niczym Sam Fisher chodzić z ugiętym kręgosłupem i podkradać się do niczego niespodziewających się gangsterów, by zadźgać ich z brutalnością i zaangażowaniem godnymi Predatora. À propos, nauczył się również podświetlać wrogów i widzieć ich sylwetki przez ściany. **Mam mieszane uczucia odnośnie do tych elementów**, powiedzmy paranormalnych – powszechnie spotykanych w grach akcji, ale nie wiem, czy pasujących do tej konkretnej, stawiającej przecież na autentyzm.

Tak czy siak, pozabijałem wszystkich i zniszczyłem, co się dało, czym zmniejszyłem wartość na liczniku wskazującym, ilu jeszcze dolarów muszę Derazio pozbawić, żeby wylazł ze swej nory. Następne zadanie, kradzież pieniędzy z budowy, przeprowadziłem po cichu. Zakradłem się do budki, zgarnąłem plik i czmychnąłem, nim ktokolwiek ze zbójów torturujących dwóch cywili, którzy podpadli ich szefowi, się zorientował. Jasne, mogłem wyskoczyć z dymiącym gnatem w dłoni i liczyć na to, że nie zdążą wezwać posiłków, ale po co się męczyć? Kolejny cel: jeden z trzech ochroniarzy Derazio. Mogłem go pozostawić przy życiu, ale wówczas pojawiłby się podczas draki na rozległym placu budowy – największym przekręcie finansowym mafii w tej części miasta i jednym z głównych źródeł jej dochodów. Wyrwałem chwasta.

Możliwości rozegrania całej sekwencji zadań wiodącej do „ostatecznej rozgrywki" w hotelu miałem więcej, niż potrzebowałem, co było miłe i co, jak usłyszałem z ust towarzyszącego mi developera, leży zakorzenione głęboko w filozofii twórców pragnących sprezentować każdemu graczowi sposobność przeżycia unikatowej historii. Szkoda tylko, że dano mi do zabawy jedynie niewielki skrawek New Bordeaux, i to z tych mniej interesujących architektonicznie. Jeżdżenie pomiędzy wieżowcami nie było dla mnie niczym nowym, a chętnie w zamian nakarmiłbym kimś kilka aligatorów na mokradłach bayou. Albo zwiedził kluby jazzowe w dzielnicy francuskiej. Nie przeżyłem również żadnego momentu, który zwaliłby mnie z nóg lub skłonił do szerszego uśmiechu... aż do samej końcówki dema, gdy w tło żwawej wymiany ołowiu na szczycie wieżowca niepostrzeżenie wkradła się smakowita, dyna-

Co jest grane?

Wydawca gry, 2K Games, wciąż negocjuje z właścicielami praw autorskich, które utwory będą mogły pojawić się w grze, ale ujawniono już pierwszą część wykazu, którą niniejszym poniżej przytaczam w całości.

. The Animals – House of the Rising Sun
The Beach Boys – Heroes and Villains
Canned Heat – On The Road Again
Clifton Chenier – Ay Tete Fee
Cream – White Room
Creedence Clearwater Revival – Bad Moon Rising
Creedence Clearwater Revival – Born on the Bayou
Creedence Clearwater Revival – Fortunate Son
Etta Jones – Don't Go to Strangers
The Rolling Stones – Paint it, Black

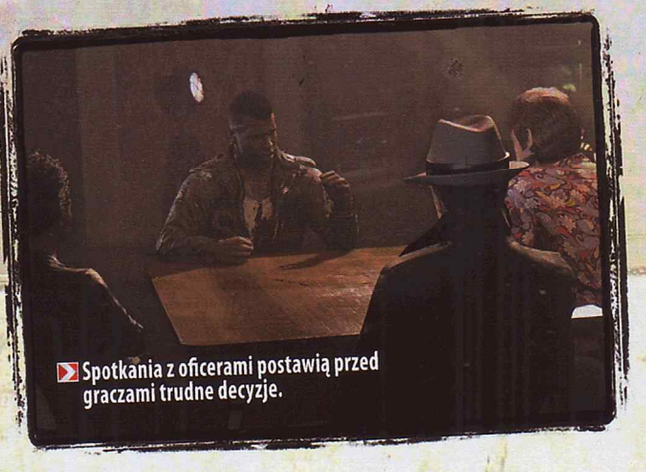
Dodatkowo na pewno pojawią się utwory następujących wykonawców: Aretha Franklin, Dusty Springfield, Lonnie Youngblood, Marvin Gaye, Sam Cooke, a także ? and the Mysterians.

miczna bluesowa ścieżka dźwiękowa. I o ile muzyka głębokiego południa USA do tej pory pozostawała poza sferą moich zainteresowań, tutaj idealnie zagrała (pardon the pun) i wciągnęła mnie w akcję bez reszty. **Kompozytorzy z Hangar 13 podjęli ryzyko, wymieniając sztampową, ale sprawdzoną muzykę na coś nowego i naprawdę świeżego, za co mają u mnie solidnego plusa.** Bo to, że w radiach usłyszymy bogaty zestaw rockandrollowych utworów (patrz: ramka „Co jest grane?"), rozumie się samo przez się.

Wielka niewiadoma

Po dziesięciu kwadransach przy demie i mniej więcej podobnej liczbie rozegranych misji odłożyłem pada z przeświadczeniem, że **Mafia III to solidny tytuł, który jednocześnie niczym dziś już gameplayowo nie zaskakuje**. Gatunek „wesołej gangsterki w otwartym świecie" przez ostatnie dekady wymięto, wykręcono i przeciśnięto przez prasę, a Kalifornijczycy nie szukali sposobu na to, by go wynaleźć na nowo. Jeżeli chodzi o największy atut serii, fabułę i bohaterów, trudno mi podjąć się oceny. Lincoln przez większość czasu jest niemy, w kilku cutscenkach, które widziałem, albo wykrzykiwał groźby, albo przemawiał komuś do rozsądku. Mam wrażenie, że największy potencjał na jego rozwój charakterologiczny będą miały posiadówy z Burkiem, Vito i Cassandrą.

Jedna z nich zamknęła moją sesję z demem. Po tym, jak przejąłem Downtown, przyszła kolej na to, bym ustami Lincolna dokonał przydziału dzielnicy któremuś (lub którejś) ze swych oficerów. Każdy z nich oferuje inne bonusy, ale też każdy ma inny temperament. Tylko gracz będzie decydował o tym, czy będzie rozdzielał dobra po równo, czy upatrzy sobie jednego pupila. W zależności od tego różnie będą przebiegać rozmowy, nastawienie poszczególnych postaci do Lincolna będzie się zmieniać, a w ostatecznym rozrachunku niektórzy mogą „rodzinę" opuścić na dobre w ten czy inny sposób (nie wszyscy, zdradzono mi, muszą dożyć napisów końcowych).



Spotkania z oficerami postawią przed graczami trudne decyzje.

Śródmieście Nowego Bordeaux trzyma klimat. Chcemy zobaczyć więcej!

Udanie wredny

Po The Division przez długi czas trudno będzie grom zaskoczyć mnie pod względem wizualnym, a w przypadku Mafii III dostałem w tym aspekcie nawet nieco mniej, niż się spodziewałem. Częściowo wynika to z faktu, że całość dema spędziłem, oglądając jedną mało zróżnicowaną dzielnicę, i nie doświadczyłem zmian pogody, które ponoć będą w stanie sporo w New Bordeaux namieszać. Zwłaszcza jeśli z zatoki nadciągnie na przykład jakiś drobny huragan. **W przypadku aktorstwa i animacji postaci, zwłaszcza w cutscenkach, jest albo świetnie, albo tak sobie.** Naprawdę dobry był chociażby sam Tony Derazio – wredny i odrobinę psychopatyczny w najlepszy ze sposobów. Za to wcielający się w jego przydupasów często zbyt mocno próbowali wczuć się w swoje role i wypadali sztucznie.

Grałem na pececie, korzystając z pada, ale jako że do premiery pozostało prawie pół roku, kilka rozmytych tu i tam tekstur i domyślne obłożenie kontrolera (nie, żebym się z nim jakoś szczególnie męczył) mogą się jeszcze zmienić. To, czego jestem dziś pewny, to że jesienią rewolucji i ponownego nadejścia Tommy'ego Angelo nie mamy się co spodziewać, ale jednocześnie nie wydaje się, by Hangar 13 miało się powstydzić swojego debiutu. **Mafia III już dziś wygląda solidnie**, a na pytanie, czy to wystarczy, by chcieć w nią zagrać, każdy musi odpowiedzieć sobie sam. **|CDA|**

CIESZY

- całkiem daleko posunięta nieliniowość
- potencjał na ciekawe rozstrzygnięcia fabularne
- klimat końca lat 60.
- blues!

NIEPOKOI

- na razie słabo zarysowany charakter Lincolna
- nic nowego w kwestii gameplayu...
- ...łącznie z oklepanym „instynktem"
- czy wszystkie dzielnice będą miały ciekawy, niepowtarzalny charakter?

Kto robi Mafię III?

Hangar 13 to nowe studio powstałe tuż obok kalifornijskiej siedziby 2K Games, na terenie byłej bazy lotniczej Hamilton w mieście Novato, jakieś 35 km na północ od San Francisco. Zlokalizowane jest, co ciekawe, w podzielonej na kilka przestronnych pomieszczeń hali Hangaru 10. Przez dwa ostatnie lata dynamicznie się rozrastało, zatrudniając dziś... cóż, z jakiegoś powodu szef studia, Haden Blackman (obie części The Force Unleashed plus inne tytuły gwiezdnowojenne), nie chciał zdradzić konkretnej liczby. Na moje inżynierskie oko pracuje tam około 100 osób, z czego część przybyła bezpośrednio z 2K Czech. Swoją drogą czeskie studio zdalnie współpracuje przy produkcji gry, użyczając m.in. silnika Mafii II, na którego podstawie Kalifornijczycy zbudowali nowy, własny i nieposiadający jeszcze nazwy engine.

- PRODUCENT: THE COALITION
- DATA WYDANIA: 11 PAŹDZIERNIKA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ LUB KOLEJNĄ BETĘ
- MULTI: DO 10 OSÓB
- WWW.GEARSOFWAR.COM
- GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

GEARS OF WAR 4

MULTIPLAYER

Znowu gra w to samo: **Krigore**

Mamy rok 2016. Przede mną stoi Xbox One, na którym zainstalowałem najnowsze wcielenie Gears of War. Tylko po to, by przekonać się, że dla twórców gry czas zatrzymał się w roku 2006.

Przepraszam, którędy do toalety? Tylko szybko, bo nie utrzymam dłużej.

No dobra, team deathmatch, bo od niego zacząłem przygodę z sieciową betą GoW 4, pojawił się dopiero w trzeciej części gry, tym niemniej **wszystko to, co jest znakiem rozpoznawczym serii, pozostało niezmienione**. Znów mamy klejenie się do osłon, specyficzne podbieganie, podczas którego postać prowadzona przez gracza pochyla się, a kamera lekko drży, oraz przeładowywanie broni w tempo. Chciałbym, żeby bawiło mnie to tak jak kiedyś.

Zagraj w to jeszcze raz!

Nie pomógł nawet lancer w łapie i dźwięk terkoczącego silnika napędzającego łańcuch piły pod jego lufą. Już po pierwszych paru krokach okazało się, że dynamika starć, którą miałem w pamięci, gdzieś uleciała. Zamiast tego kieruję jakimś przyciężkim kolesiem, który biega po arenach przygotowanych pod tchórzliwe krycie się i walkę niemal na kolanach. Ta gra jest antytezą Dooma i Quake'a: **tu nie walczy się w biegu, tu się kica od osłony do osłony, czekając tylko na frajera, który wyskoczy na środek**.

Mapy w becie są trzy. Jak już dacie się przemielić trybom gearsowej konwencji, to gra się na nich dobrze: są wypełnione prowizorycznymi barykadami, murkami, barierkami czy oknami – wszędzie tam da się przyklęknąć i odgryzać ogniem. Jako że zdrowie odnawia się bardzo szybko, a powalony na kolana przeciwnik może po odpełznięciu w ustronny kąt sam powstać, starcia prędko stają się defensywne: wszyscy szanują życie i wypatrują okazji, by zaskoczyć wroga. Sprawdzają się oskrzydlenia, rzucanie granatami i walka wręcz.

Każdy walczący ma na wyposażeniu dwie główne pukawy, broń krótką oraz granat. Lancer to oczywiście klasyka, ale przydaje się również shotgun, który w wielu meczach urasta do rangi króla areny: nie ma nic prostszego niż podbiec do przyklejonego do ściany wroga i wygarnąć z bliska. W defensywnej grze pomaga za to nowa broń: dropshot strzelający czymś w rodzaju wybuchowych wierteł, które lecą nad polem bitwy aż do momentu, gdy zwolnimy spust. Wówczas opadają pionowo, wwiercając się w ziemię lub napotkane żywe tkanki, i na końcu eksplodują, rażąc wszystkich dookoła. Cholernie przydatne, by np. dobijać nieprzyjaciół kryjących się za osłonami. Jest też miotacz pił tarczowych, możemy również zabijać wrogów nożem, np. przeciągając ich nad osłoną, za którą się kryją, i wbijając im ostrze w czerep.

Jeśli chodzi o tryby gry, nowością jest dodgeball. Tutaj zabawa przypomina trochę przeciąganie liny: każdy ukatrupiony wróg to jeden wskrzeszony sojusznik, runda toczy się zaś do momentu, gdy na arenie zostanie tylko jedna drużyna. Świetna sprawa, bo można w zależności od stanu osobowego stosować różne taktyki i człowiek nie męczy się tak klejącym się do osłon gameplayem.

Nowy-stary gir

Zaskakujący jest fakt, że **gra nie zachwyca warstwą wizualną**. Poprzednie części nakreśliły kanon, w który The Coalition chyba za bardzo się zapatrzyło. Zmian tu zbytnio nie widać – choć dla fanów serii to rzecz jasna żadna wada. Inna sprawa to niewykorzystany moim zdaniem w wielu przypadkach potencjał konsoli. Weźmy przykładowo pojawiające się gdzieś w tle drzewa iglaste: przecież to ma tyle wspólnego z next-genami co przeciętna emerytka z wyborami miss nastolatek. To samo zresztą można powiedzieć o wielu innych elementach – całość po prostu odstaje od poziomu, do którego przyzwyczaiłem się, grając w nowoczesne produkcje ostatnimi laty. Ale do premiery jeszcze trochę czasu zostało, więc sporo może się zmienić.

Chciałbym, żeby wraz z nową odsłoną seria uwolniła się od starych, nieco śmierdzących już rozwiązań – ale jakoś się na to nie zanosi. Ale by być sprawiedliwym, muszę przyznać, że **całość mimo wszystko się broni**: można czerpać radość z wycinania w pień przeciwnej drużyny za pomocą nieśmiertelnego lancera i jego piły mechanicznej. Nie nastawiajcie się jednak na nową jakość, bo tego tu zwyczajnie nie ma. Prywatnie jestem rozczarowany. |CDA|

CIESZY

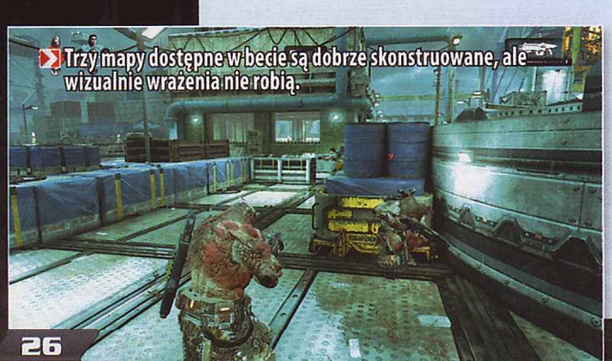
- ⊞ wciąż działają stare przyzwyczajenia
- ⊞ kilka interesujących nowinek w uzbrojeniu
- ⊞ niezły nowy tryb gry

NIEPOKOI

- ⊟ multiplayer znudził mnie bardzo szybko
- ⊟ to jest po prostu stara gra

Karty Bounty

Pomiędzy meczami mamy możliwość aktywowania jednej z kart Bounty. Każda z nich to warunek, który należy spełnić (np. zdobycie określonej liczby punktów lub fragów w meczu), a także nagroda, na jaką możemy liczyć, gdy uda się osiągnąć cel. Karty zużywają się jedynie wówczas, gdy nam się to powiedzie – nie ma więc ryzyka ich straty. W finalnej wersji gry będą zapewne dostępne jako nagrody za levelowanie i w ramach mikropłatności.


Trzy mapy dostępne w becie są dobrze skonstruowane, ale wizualnie wrażenia nie robią.

- PRODUCENT: XAVIANT
- DATA WYDANIA: 2017
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 65 ZŁ)
- OPŁATY: KLIENT
- WWW.THECULLING.COM
- GATUNEK: SURVIVAL/FPS

W ostatnich minutach rundy zielony gaz spowija niemal cały teren gry.

Na pierwszym planie stomatologia polowa. W tle rozległe tereny mapy.

THE CULLING

JUŻ GRALIŚMY!

TYLKO ONLINE

Rzeza niewiniątka: **enki**

Najprostsze pomysły na gry często bywają najlepsze. Wystarczy wrzucić szesnastu graczy na rozległą otwartą mapę, nauczyć ich craftingu i kazać mordować się nawzajem, aż pozostanie tylko jeden.

Stoisz w ciemnej, ciasnej klitce, czekając na koniec odliczania. Wtem ściany opadają i stwierdzasz, że znajdujesz się w głębi lasu (rzadkiego jak kupa niemowlaka, ale wciąż lasu). Chyba poznajesz tę okolicę, ale nie ma czasu na podziwianie widoków. W tej samej chwili piętnastu innych graczy na mapie rusza na poszukiwania pierwszej broni. Jeśli nie chcesz zakończyć zabawy zbyt szybko, musisz się sprężać. Podnosisz kawałek skały, podchodzisz do drugiego podobnego, wciskasz „F" i po trwającej chwilę absurdalnej animacji wciskania obu w siebie masz już w ręce nóż. Łącząc go z jeszcze jednym kamieniem, otrzymasz toporek, a z gałęzią – dzidę. Z dwóch patyków da się wycraftować bandaż (!), a z trzech torbę (!!!) powiększającą ekwipunek o jedno dodatkowe miejsce. Kątem oka dostrzegasz ruch między drzewami i zastrzyk adrenaliny spina ci pośladki. Gość jeszcze cię nie zauważył, i dobrze, bo zdążył już sobie wydziergać łuk (dzida + gałąź). Masz nadzieję, że nie ma zbyt wielu strzał i jest równie zdenerwowany co ty, bo za chwilę ktoś z was zginie.

Sala zabójców

Developerzy z Xavianta (przyjęty ciepło w redakcji Lichdom: Battlemage) mają własną nazwę na ten gatunek – battle royale. Nawiązuje ona do niesławnych japońskich powieści i filmu o tym samym tytule opowiadających o grupie uczniów wywiezionych na bezludną wyspę i zmuszonych do krwawego polowania na siebie nawzajem. Tu jest w zasadzie podobnie, no, oprócz „craftowania przez pocieranie".

W obecnym kształcie gry, póki jeszcze nie zaimplementowano wielu gameplayowych „nadbudówek" w postaci rozgrywek rankingowych czy levelowania kont, The Culling to rozrywka w wydaniu czystym. Wybierasz, czy twój bohater ma mieć włosy i nosić portki, przydzielasz mu trzy perki i wio, dołączasz do gry. Wcześniej możesz jeszcze zajrzeć do całkiem nie po łebkach wykonanego samouczka prezentującego podstawy craftingu, różne zagrożenia czyhające na arenie, techniki walki wręcz (blokowanie i zarządzanie energią czynią ją bardziej taktyczną, niż się wydaje) oraz na dystans, a przede wszystkim sprzęt i broń.

Obecnie dostępne są dwa tryby rozgrywki multi – każdy sam i w dwuosobowych drużynach – oraz możliwość treningu z botami. **Mapa jest jedna – przestronna, tropikalna, pełna dolin i wzniesień, a także budynków** z poukrywanymi losowo w szafkach przedmiotami. Nietrudno się w niej zgubić, zwłaszcza w kilku pierwszych meczach, ale poświęć parę godzin, a głębokie tunele i podniebne kładki staną się twoim drugim domem. W jej centrum, na środku płytkiego bajora, usytuowana jest arena, w której stronę przy pomocy uwalnianego gazu zaganiane są niedobitki, gdy przewidziana na 25 minut runda trwa zbyt długo.

Katanę i dynamit poproszę

Kluczowym elementem rozgrywki jest **odpowiednie gospodarowanie walutą**, czyli substancją F.U.N.C., która umożliwia wszystkie wspomniane craftingowe magiczne sztuczki. Zdobywa się ją, zbierając walające się po okolicy szkielety „byłych uczestników" (kolejny sympatyczny absurd – nagie kości łatwiej „usłyszeć", bo bzyczą nad nimi muchy) oraz kanistry, a także ubijając innych uczestników czy poddając sprzęt recyklingowi w specjalnych automatach. W odpowiedniej ilości pozwala ona otwierać skrzynki z wysokopoziomowym wyposażeniem oraz wzywać zrzuty zaopatrzenia wybranego przed rozpoczęciem rozgrywki (ciężki młot plus zbroja to jest to!). Oczywiście każdy bystrzejszy gracz jest w stanie zorientować się, gdzie owa dostawa będzie miała miejsce, i zdążyć na miejsce, by o nią powalczyć.

Mimo że screeny mogą wyglądać obiecująco, nie jest to gra, którą odpala się dla wrażeń estetycznych. Choć miejscami są dobrze maskowane, „indycze" korzenie gry łatwo wypatrzyć, gdy spogląda się na całość zbyt uważnie. Na szczęście **najważniejszy tu jest gameplay, a on zmierza w naprawdę interesującym kierunku**. The Culling ma mieć premierę dopiero w przyszłym roku, ale już dziś warto zwrócić na niego uwagę. |CDA|

16 wkracza na arenę. Przeżyje 1.

CIESZY

- ciekawa arenówka z craftingiem
- rozległa, zróżnicowana mapa
- możliwość gry w drużynie z kompanem
- crafting tak głupi, że aż fajny

NIEPOKOI

- czy developerzy utrzymają tempo dalszej rozbudowy gry?

O, rany!

Aby było ciekawiej, w grze zaszyto system czasowych ran i schorzeń, które można zaaplikować oponentom. Wśród nich jest krwawienie, okulawienie, choroba i ślepota. Używając odpowiednich pułapek, można również rywali unieruchomić.

- PRODUCENT: NVIZZIO CREATIONS
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 200 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.ROLLERCOASTERTYCOON.COM
- GATUNEK: EKONOMICZNA

JUŻ GRALIŚMY!

Nie mogłam zmienić koloru ślizgawki na purpurowo-szafirowy. Ani żaden inny.

Gdzie jest Log Flume, ja się pytam?!

RollerCoaster TYCOON WORLD™

Te podobne dachy to budynki obsługi.

Grać nie będzie: **9kier**

Gdy Atari zapowiedziało World, uradowało się serce moje, wszak nadal zdarza mi się włączać pierwszego RollerCoaster Tycoona dla przyjemności. Niestety wszystko to, za co pokochałam stareńką grę Chrisa Sawyera, tu sprawia, że mam ochotę krzyczeć i tupać.

Ale są dobre strony! W nowej odsłonie kultowej serii można w ramach dekoracji postawić przy drodze w lunaparku baner Nvidii. Albo „baner widoczny z jednej strony z logo ukochanego wydawcy" (ze znaczkiem Atari). Albo też „baner widoczny z dwóch stron z logo ukochanego twórcy gier" (ze znaczkiem Nvizzio, które wcześniej jako część Funcomu współtworzyło The Secret World czy Lego Minifigures Online). Nie wiem, co jest bardziej niesmaczne: ta żałosna próba dowartościowania się czy fakt, że RollerCoaster Tycoon World trafił do wczesnego dostępu – zresztą po sporym opóźnieniu – na dłuższą metę niegrywalny.

Tycoon w turach

To, że ta trójwymiarowa gra wygląda tylko trochę lepiej niż trzecia część z 2004 roku, jest przykre, ale to najmniejszy problem. Mam sporą tolerancję dla błędów wczesnych wersji, ale nie da się czerpać radości z zabawy w budowanie lunaparku, jeśli **ze względu na nieustanne zaciachy przypomina turową grę taktyczną**. Wystarczy przesunąć kamerę przez hulający park rozrywki, by nawet na mocnym sprzęcie całość zatrzymała się kilkanaście razy, a stawianie gotowych kolejek górskich na terenie, który nie jest idealnie płaski i pozbawiony drzew, to trening cierpliwości. Developerzy inspirują się najlepszymi, w związku z czym niczym w „jedynce" przeszkadzające w budowie krzaki usuwa się pojedynczo, a że hitboksy działają, jak chcą, aby wyczyścić teren, trzeba się naklikać tak bardzo, że potem można jechać na zawody StarCrafta II. Ktoś uznał też, że świetnym pomysłem jest zmuszenie gracza do sterowania równocześnie za pomocą myszy i klawiatury, więc zapomnij o śledzeniu wydarzeń z kanapką w dłoni.

World to pod wieloma względami regres serii. Wprawdzie da się tworzyć drogi nie tylko pod kątem prostym (i nie po jednej kratce!), ale te kapryszą i czasami nie rozumiałam, dlaczego nie mogę połączyć ścieżek. Goście, którzy w „trójce" chodzili po parku również parami czy trójkami, tu spacerują wyłącznie pojedynczo, a ich animacje przywodzą niekiedy na myśl filmy z zombiakami. Podpora kolejki górskiej to przeszkoda nie do pokonania, jeśli chcesz obniżyć pod nią teren, nie ma też możliwości budowania tuneli, zmiany koloru sklepów i „małych" atrakcji, określenia wejścia i wyjścia czy ustalenia pracownikom obszaru działania. Nie znalazłam także opcji sprawdzenia najczęstszych myśli gości. W dodatku **gra cierpi na długie loadingi**, podczas których lubi się zawiesić, a zamiast części polskich znaków wyświetlają się czerwone iksy.

W obecnej fazie to koszmar.

Gdzie moja spirala?

Jeśli jesteś beznadziejnie wyposzczony i zdeterminowany, by wykupić wczesny dostęp, nadstaw ucha. **Atrakcje utrzymane są w jednym z czterech klimatów – SF, westernu, przygodowym i ogólnym** – co w połączeniu z pozbawionymi wyrazu i smaku elementami scenerii pozwala stworzyć ociekające „kosmicznością" czy Dzikim Zachodem regiony. Oprócz tego zamiast tworzyć kolejkę po jednym segmencie można wskazać konkretne miejsce, a gra dorysuje brakujący kawałek. Ba, jeśli znudzisz się w połowie budowania roller coastera – co się zdarza, jako że tworzy się je podobnie, mając do dyspozycji niewiele opcji, które obśmialiby autorzy ScreamRide'a – możesz zdecydować się, jak w tytule Frontier, na automatyczne dokończenie. Na atrakcjach da się zresztą przejechać, a taktyka „zrób promocję i zwiększ cenę za wstęp" wciąż działa, choć, co wyjaśnię za chwilę, nie do końca.

Wczesna wersja oferowała tryb sandbox, trzy kampanie (podobne) i trzy scenariusze (na tych samych mapach). Ostatniego, związanego z wygenerowaniem przychodu na osobę, nie byłam w stanie ukończyć i nie miałam pojęcia, dlaczego statystyki prezentują się tak kiepsko. W krótce – dzień po patchu, który miał to naprawić – odkryłam, że ludzie wchodzą do mojego parku za darmo, mimo że wstęp kosztuje 120 dolarów. Wzięłam trzy oddechy, gdy gra zawiesiła mi się podczas wyłączania, po czym skorzystałam z Ctrl + Alt + Del i już do niej nie wróciłam. |CDA|

CIESZY

- ⊞ potrafi dać trochę zabawy
- ⊞ półpolska wersja językowa
- ⊞ mnóstwo różnych sklepików

NIEPOKOI

- ⊟ nie chodzi płynnie
- ⊟ zawiesza się
- ⊟ wygląda tylko trochę lepiej niż „trójka" z 2004
- ⊟ pełna bugów i niedoróbek
- ⊟ frustruje zamiast bawić

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

Planet Coaster

Frontier, twórcy RollerCoaster Tycoon 3 i ScreamRide'a, pracują nad Planet Coasterem. Wpadła mi w ręce alfa, w której dało się stawiać atrakcje i dekoracje oraz budować naprawdę szalone, pełne spadów i spirali kolejki górskie. Nie zdecydowaliśmy się jednak na publikację wrażeń, bo wczesna wersja była pozbawiona najważniejszego elementu – ekonomii. Spędziłam z nią zaledwie dwa kwadranse, ale kupiła mnie stylem graficznym, sterowaniem, przyjaznym interfejsem i „mądrym" systemem budowania ścieżek. Niebo a ziemia! www.planetcoaster.com

- PRODUCENT: **BLUE BYTE DUSSELDORF**
- DATA WYDANIA: **30 SIERPNIA 2016**
- JAK ZAGRAĆ: **CZEKAĆ NA PREMIERĘ**
- MULTI: **BRAK**
- WWW.UBISOFT.COM/PL-PL

- GATUNEK: **STRATEGICZNA/RPG**

JUŻ GRALIŚMY!

CHAMPIONS OF ANTERIA

Czeka na swojego bohatera: **MQc**

Jeśli po zobaczeniu tytułu przyszła ci do głowy myśl: „znowu jakaś MOBA? Ileż można?", to raz, że nie jesteś jedyny, dwa, że nie masz powodu do obaw. Gra może i ma coś wspólnego z LoL-em, ale jest singlowa i... prawie turowa.

Tytuł jest już niemal na ukończeniu, a dowiadujemy się o nim dopiero teraz, gdyż do tej pory znany był jako Settlers: Kingdoms of Anteria. Rok temu grę pokazano dziennikarzom i zrobiono zamkniętą betę. Wrażenia nie były jednak chyba zbyt pozytywne, bo całość przemyślano na nowo, zmieniono nazwę, a z całego galimatiasu wyłonić się ma coś pomiędzy hack'n'slashem, RTS-em i turową grą taktyczną.

Co by tu jeszcze

Uczestniczyłem w pokazie dla prasy, po którym miałem okazję zagrać w nieco niedopracowaną betę (miała tendencje np. do bardzo irytującego wykrzaczania się pod koniec długiej walki z bossem). W sumie były to ledwie dwie godziny rozgrywki – sam początek, czyli samouczek pokazujący nie do końca oczywiste i proste mechanizmy, a także... niemalże końcówkę. I już po tym mogę powiedzieć, że **czekam na grę z życzliwym brakiem zainteresowania**.

Rozgrywka dzieli się na dwie podstawowe części. W jednej rozwijamy swoją wioskę, craftujemy przedmioty, wykupujemy skille itp. W przeciwieństwie do Heroes of Might and Magic **jest tu trochę SimCity – aby produkować surowce, trzeba mieć ludzi do pracy, oni muszą gdzieś mieszkać, skądś czerpać wodę** (ta ostatnia nawet bardziej przydaje się do tworzenia mikstur) i czuć się w miarę bezpiecznie. Zastosowano tu model z HoMM z podziałem na tury – gracz wykonuje swoje ruchy i się rozwija, ale przeciwnicy też nie stoją w miejscu. Ogólnie celem zabawy jest ekspansja i pokonanie trzech stronnictw, każdego z własnym bossem (po pokonaniu ostatniego walczymy jeszcze z jednym, arcyzłym). Przed każdym wyruszeniem w podróż należy jednak zebrać drużynę i odpowiednio ją wyekwipować.

Druga i dużo większa część zabawy to właśnie walka. Jednocześnie sterujemy zawsze trójką bohaterów (zabieranych do boju z pięciu dostępnych – dwoje jednak trzeba wcześniej odblokować). Ich wybór jest o tyle istotny, że posługują się różnymi rodzajami magii podzielonej na pięć żywiołów, oddziałujących na siebie na wzór papier, nożyce, kamień. Przykładowo gdy wybieramy się do lodowych krain, gdzie potencjalnie jest więcej wody, lepiej wziąć specjalistę od piorunów. **Clou rozgrywki to walka. Odbywa się w czasie rzeczywistym, ale z aktywną pauzą** pozwalającą nie tylko skolejkować ruchy, ale nawet ustalić dokładną ścieżkę poruszania się postaci. Taktyki jest tu tyle (albo i więcej) co w normalnych turówkach.

Emocje sięgały widnokręgu

OK, ale jak się w ogóle w to gra? Cóż, swój stosunek do Czempionów Anterii mogę określić jako chłodny. Skille i klawiszologia (F1-F4 i QWER) przywodziły mi na myśl Moby – tyle że do ogarnięcia są cztery postacie, więc bez aktywnej pauzy byłoby ekstremalnie trudno. Może to kwestia tego, że nie zżyłem się zanadto z mechanizmami rozgrywki i ich wystarczająco nie poznałem, ale walki mnie raczej męczyły, niż cieszyły. Do tego złe wyekwipowanie postaci (np. dodanie im za małej liczby mikstur leczących – w grze w ogóle nie ma autoregeneracji zdrowia) oznacza, że po kilkunastu minutach jakiegoś rajdu może się okazać, iż nie sposób go przejść i lepiej wrócić do miasta, by zacząć od nowa. Jest tu jeszcze pole do poprawy.

Na pewno nie namawiam więc do robienia pre-ordera, ale też nie ma co zapominać o tym tytule. Przed zakupem warto go po prostu dać do ograniu jakiemuś recenzentowi, który w najgorszym wypadku straci przy nim czas w naszym imieniu. **|CDA|**

CIESZY

- ⊞ **bardzo taktyczne podejście do walki**
- ⊞ **sporo jest w tej grze do roboty...**

NIEPOKOI

- ⊟ **...pytanie, czy nie za dużo**
- ⊟ **walka, czyli clou rozgrywki, nie budzi większych emocji**

Niemieckie poczucie humoru

Gra jest (hohoho) niezwykle śmieszna (klepie się po udach). Miało być lekko i dowcipnie, ale nie do końca się udało. Miałem wrażenie, że dowcipy powstawały po trwającym 20 godzin spotkaniu, w którym szef zagroził, że jeśli wreszcie pracownicy nie wymyślą czegoś lekkiego i z humorem, to odetnie im dostęp do tlenu. Bo od wody odciął ich długo wcześniej.

Nie wiem, czemu twórcy wolą pokazywać screeny nie z walki, ale ekranu craftingu...

...lub karczmy, w której możemy levelować czempionów. To dziwne, bo walka nie wygląda jakoś źle, ale musicie mi uwierzyć na słowo.

- PRODUCENT: MILKSTONE STUDIOS
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 55 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.MILKSTONESTUDIOS.COM/GAMES/PHARAONIC
- GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

PHARAONIC

Ginął: **CormaC**

Lubisz to, co? Naturze coś się pomerdało i zwarła ci w mózgu ośrodki bólu i przyjemności, więc czy chcesz, czy nie, na myśl o wielkim brutalu, który już za momencik spałuje cię na miazgę, zalewa cię fala gorąca. Nie? A, to przepraszam, myślałem, że... Po prostu przewróć kartkę.

Demon's Souls otworzyło bramy do krainy perwersyjnej rozkoszy wszystkim tym, którzy lubią, jak boli. Nie tylko zapoczątkowało znakomitą serię, ale i natchnęło wielu twórców, przez co można już zacząć nieśmiało bąkać o „soulslike'ach" jako nowym podgatunku (patrz: ramka). Hiszpańskie studio Milkstone nie kryje fascynacji dorobkiem From Software i **oprawia założenia Soulsów w ramy scrollowanej gry akcji osadzonej w dwuipółwymiarowych realiach podbarwionego fantazją starożytnego Egiptu**, gdzie każe nam uratować... no, coś tam uratować. Chyba. Pewnie królestwo. Fabularnie gra słabuje – intryga sprzedana jest niezbyt atrakcyjnie, a winne są m.in. amatorskie, kiepsko napisane dialogi, które nie trzymają klimatu.

Na górze róże...

Sympatyczna, komiksowa oprawa Pharaonica jest zwodnicza – sugeruje grę lekką i przyjemną, tymczasem **w państwie faraonów śmierć tylko czeka na to, byś mrugnął, a czai się za każdym rogiem**. Dosłownie, bo lokacje zamotane są dużo bardziej, niż można przypuszczać – choć akcja toczy się w dwóch wymiarach, to da się skręcać za winkle i wybierać na rozdrożach kierunki. Już ogarnięcie rozkładów specyficznie zaprojektowanych miejscówek stanowi pewne wyzwanie, bo orientacji w terenie nie ułatwiają dalece umowne to-mają-być-mapy?!, które same w sobie potrafią zabić ćwieka.

Prędzej czy później nauczysz się jednak układu ścieżek i przejść oraz rozmieszczenia przydatnych enpeców (takich jak handlarze czy nauczyciele dzielący się swoimi umiejętnościami za rzadkie szlachetne kamienie) na pamięć. **Będziesz bowiem ginął co chwilę**, by odrodzić się w punkcie startowym lokacji i zacząć toczyć głaz z powrotem pod górkę, raz za razem, aż w końcu rozgnieciesz nim przeszkodę, która jakiś czas temu wydawała się nie do przejścia. Na miejscu zgonu pozostają twoje punkty doświadczenia, które przepadną, jeżeli nie dotrzesz do nich przed kolejną wyprawą na łono Anubisa.

...na dole Soulsy

Gwoździem programu są w Pharaonicu **starcia dziedziczące w prostej linii po Soulsach**. Niezależnie od tego, czy postawisz na lekkie wyposażenie dające przewagę szybkości, czy opancerzysz się jak czołg, by zadawać zza tarczy potężne, ale rzadsze ciosy, walka będzie pełna napięcia. Surowo ukarze cię za chwilę rozkojarzenia, niewłaściwą ocenę sytuacji, brak rozsądku w gospodarowaniu staminą czy pazerność popychającą ku ryzykownej próbie rozstrzygnięcia potyczki już, teraz, natychmiast. Jest przy tym – uwaga, ulubione słowo soulsiarzy – sprawiedliwa. No, prawie, bo trzeba jeszcze poprawić turlane uniki, podczas których przeciwnicy zahaczali mnie czasami w sposób nieuzasadniony przez animacje. Miarą sukcesu nie jest tutaj wyłącznie przeżycie. Nie chodzi tylko o to, by przetrwać najbliższe spotkanie z żołnierzami, ghulami czy golemem – zwycięstwo nie może być pyrrusowe, bo za nadmierny uszczerbek na zdrowiu najpewniej zapłacisz chwilę później, np. gdy wdepniesz w jedną z pułapek, przed którymi trudno uskoczyć, choć są dobrze widoczne. Każdy łyk życiodajnej wody z manierki jest na wagę złota, bo okazje do napełnienia niezbyt pojemnego naczynia trafiają się dużo rzadziej, niżby się chciało.

Już w obecnej postaci Pharaonic **dopracowany jest na tyle, że gra się w niego z przyjemnością i satysfakcją**, i oferuje zawartość na wiele godzin udręki. Bugów nie uświadczyłem, ale przed premierą warto wyprostować parę rzeczy, np. fizykę, która czasem robi z trupów origami, brak możliwości sprzedania handlarzowi wszystkich egzemplarzy danego przedmiotu za jednym zamachem czy animację powolnego chodzenia (bohater bardziej ślizga się, niż chodzi). Nie zaszkodziłby też porządny tutorial. |CDA|

CIESZY

- ⊞ wymagająca na soulsową modłę
- ⊞ angażująca walka
- ⊞ już teraz bardzo grywalna

NIEPOKOI

- ⊟ oprawa jest przyjemna, ale nie powala
- ⊟ słabiutka fabularnie
- ⊟ poza walką nie ma w zasadzie niczego do zaoferowania

W co grać, żeby bolało?

PHARAONIC

Zagrałeś w Soulsy i odkryłeś nowy, wspaniały świat? Jest trochę gier, które mogą cię mile połechtać. W poprzednim CDA recenzowaliśmy DarkMausa (PC, 2D, widok z góry), w tym oceniamy Salt and Sanctuary. We wczesnym dostępie na Steamie można znaleźć np. The Memory of Eldurim (action RPG w otwartym świecie – na screenie powyżej) oraz Exanimę (izometryczne RPG, patrz: CDA 07/2015). Na swoje premiery czekają również Below (roguelike na PC i XBO), Eitr (nordyckie izometryczne action RPG na PC) i Death's Gambit (metroidvania na PC i PS4). O inspiracji Soulsami mówią też twórcy Nioha na PS4 (beta-test zapewne w przyszłym numerze).

Grafika jest przyjemna, ale widać, że maestria techniczna nie jest dla twórców priorytetem.

Po kolei, starczy dla każdego, kto złożył podanie.

- PRODUCENT: PLAYWOOD GAMES
- DATA WYDANIA: II KWARTAŁ 2017
- JAK ZAGRAĆ: DEMO NA STEAMIE
- MULTI: 1 NA 1
- WWW.WARTILE.COM

JUŻ GRALIŚMY!

- GATUNEK: TAKTYCZNA

WARTILE

Nie lubi bitewniaków: **9kier**

Na pewno nieraz widywałeś makiety, na których zapaleńcy bitewniaków rozkładają swoje armie. Podziel taką dioramę na heksy, rzuć na nie garść figurek, kilka budynków, skrzynek ze złotem czy ołtarzyków, a potem patrz, jak wojownicy dźgają wrogów włóczniami i toporami. Jest moc!

Gdybym miała pięć punktów bitwy, zdjęłabym niebieskiego piorunem.

Zachodząc wroga od tyłu, zadasz zwiększone obrażenia.

Wreszcie – plądrowanie!

Na razie stworzone przez Playwood plansze nie powalają ani rozdzielczością, ani mnogością detali, ale ujęły mnie charakterystyczny drakkar o biało-czerwonych żaglach, nieruchome fale, które zostały utrwalone w momencie bicia o brzeg i ucięte kawałek dalej, oraz figurki walczących, które trzeba „złapać" i przesunąć z pola na pole. Mapy są malutkie, ale da się na nich znaleźć przesmyki, dzięki czemu maksymalnie czteroosobowa drużyna może zaskoczyć przeciwników od tyłu albo obejść drewnianą osłonę. W pierwszej misji – po wcale niełatwym samouczku – uwalniałam pojmanych przez wikingów więźniów, by w drugiej, dla odmiany ku chwale Odyna, przedrzeć się przez strażników i splądrować klasztor na wzgórzu. Właśnie tę ostatnią lokację możecie ograć za darmo na Steamie – w poszerzonej, zamkniętej wersji przeznaczonej dla prasy oprócz dodatkowej misji pojawiło się jeszcze trochę podstawowej personalizacji oraz multiplayer, w którym hulał niestety tylko wiatr.

Czas jak prawdziwy

Choć wizualnie Wartile prezentuje się jak typowa gra taktyczna, tytuł zaskoczył mnie już na początku samouczka, kiedy dowiedziałam się, że **walki, choć na heksach, rozgrywane są w czasie rzeczywistym!** Koniec z przesadnie długim zastanawianiem się – kiedy tylko się zbliżysz, wrogowie próbują skrócić dystans, przez co nieraz panikowałam, zapominając zresztą o tym, że mogę na kilka sekund spowolnić czas za pomocą spacji. A nawet kiedy pamiętałam, w zasadzie z tego nie korzystałam, taka byłam zaangażowana w pilnowanie zdrowia moich wojów, wyciąganie bohatera o najniższych hapekach z serca bitwy i zabawę w pozycjonowanie. Istotnym aspektem mechaniki jest to, że po ruchu postać musi odczekać chwilę, nim będzie zdolna przeprowadzić atak, więc przy manewrach przydaje się wyczucie czasu. Na szczęście same ciosy, w przeciwieństwie do planszy animowane, odbywają się automatycznie, jeśli tylko jednostki są w zasięgu. Twoimi najważniejszymi zadaniami stają się więc odpowiednie i nieustanne przesuwanie przedstawicieli różnych klas na pofałdowanym terenie – by uzyskać wspomnianą przewagę wysokości czy atakować od tyłu – oraz zagrywanie kart, a więc zdolności postaci i boskich mocy.

Specjalne umiejętności bohaterów pozwolą bezpiecznie zbliżyć się do łucznika, unieruchomić oponenta na odległość lub zadać zwiększone obrażenia, ale do mojego stylu gry znacznie bardziej pasowało korzystanie z nadprzyrodzonych sił – talentów, dzięki którym wróg napinający cięciwę w odległej wieży padnie porażony piorunem, a twoi wojownicy zyskają buffa albo zostaną uleczeni. Punkty na korzystanie z kart pojawiają się m.in. jako ikony nad poległymi przeciwnikami, które trzeba gorączkowo klikać, bo szybko znikają – łatwo też o nich po prostu zapomnieć – a we wczesnej wersji występują okazjonalne problemy z hitboksami.

Nierogate dusze

W trakcie dwóch poziomów zdobyłam trochę złota, którego nie miałam okazji wydać, i sprzętu, ale niewystarczająco, by dłużej pobawić się w personalizację figurek. Znalazłam dwa dodatkowe topory, które modyfikowały pancerz właściciela i jego zdolność do odbijania ataków, a także jeden hełm (dzięki bogom – bez rogów!). Tworzeniem składanej ze zdolności i boskich mocy talii bawiłam się zaledwie przez chwilę, bo nie bardzo miałam z czego wybierać, i po niecałej godzinie zrobiłam wszystko, co było do zrobienia we wczesnej wersji, żegnając się z nią z poczuciem niedosytu. **Poziom trudności już teraz jest odpowiednio wyważony i wymagający** na tyle, że prawdopodobnie będziesz podchodził do słonecznej misji z klasztorem więcej niż raz, ale gwarantuję, że powtórki nie będą frustrujące.

Kickstarterowa zbiórka na Wartile została anulowana, lecz wymieniłam z developerami kilka maili, z których wynika, że tytuł nadal jest w produkcji. Playwood celuje z premierą w drugi kwartał następnego roku, a ja trzymam kciuki, bo taktyczno-strategiczne mordowanie i grabienie już teraz satysfakcjonuje. |CDA|

CIESZY

- ⊞ nie ma hełmów z rogami
- ⊞ udanie łączy gatunki
- ⊞ okolica potrafi ucieszyć oko
- ⊞ walka satysfakcjonuje

NIEPOKOI

- ⊟ okazjonalne problemy z hitboksami
- ⊟ trochę bezsensownego klikania
- ⊟ nie miałam z kim zagrać w multi

6400

graczy pobrało wczesną wersję Wartile'a do czasu anulowania zbiórki. Darmowe demo możecie ściągnąć ze Steama: skroc.pl/wartile.

- PRODUCENT: EA DICE
- DATA WYDANIA: 9 CZERWCA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: M.IN. PORÓWNYWANIE CZASÓW
- WWW.MIRRORSEDGE.COM
- GATUNEK: PLATFORMOWA

JUŻ GRALIŚMY!

MIRROR'S EDGE™

Miał nadzieję, Wiarę i czeka na miłość: **MQc**

Czekamy już długo, ale Faith jest wreszcie na ostatniej prostej. Lada tydzień chętni zagrają w produkcję, w której bohaterka nie tylko nie męczy się podczas sprintu, ale dodatkowo jest podczas niego nieśmiertelna.

Miasto obserwujemy wyłącznie z dachów wieżowców. Na poziom ulicy można tylko spaść, przy okazji ginąc.

Broni podnieść się nie da – i bardzo mnie to cieszy.

MIRROR'S EDGE: CATALYST

Gracze już tworzą

Już w becie działały wyzwania stworzone przez graczy, czyli trasy z checkpointami, na których później można bić czasy nieznajomych. Jeśli twórcy wprowadzą dobry system oceniania ich i wyświetlania tylko najlepszych, fani parkuru będą mieli co robić w grze długie miesiące po ukończeniu fabuły.

Pierwszy Mirror's Edge był stosunkowo niewielkim jak na EA „projektem pobocznym" specjalizującego się w Battlefieldach studia DICE. Pięknie wyglądający „symulator parkuru", niestety dość liniowy, nierówny (sceny strzelanin pasowały jak maratończykowi palto) i z kiepską fabułą. **Catalyst to podejście do tematu zupełnie od nowa** i wszystko wskazuje na to, że połączone z uniknięciem większości błędów pierwowzoru.

Biegnij, a nie złamiesz karku

Beta pozwalała pobiegać po wreszcie otwartym mieście i dała dobre wyobrażenie o tym, jak będzie wyglądać całość. Pierwsze, co do czego nie ma wątpliwości: **faktycznie udało się uzyskać wrażenie ogromnej płynności przemieszczania się**. Jeśli tylko podczas biegu starannie się rozglądasz i podejmujesz szybkie i dobre decyzje w kwestii wyboru ścieżki, Faith się nie zatrzymuje. Biega radośnie po ścianach, przeskakuje przeszkody, koziołkuje, a także z niezwykłą gracją walczy czy tejże walki unika.

Pomysł jest prosty: oprócz pasków energii (odnawiających się samoczynnie) jest jeszcze jeden wskaźnik, który ładuje się, gdy biegniemy, a spada, kiedy się zatrzymujemy. Gdy jest pełny, bohaterka jest praktycznie nieśmiertelna. W pełnym pędzie może spokojnie przebiegać obok przeciwników, a ci nie mogą jej trafić ani pałkami, ani z karabinów. Czasem oczywiście walka będzie nieunikniona, bo strażnik stoi obok rzeczy, którą mamy zabrać/zepsuć. Faith na szczęście potrafi bardzo płynnie dashować i ma dwa rodzaje ataków: słaby i mocny. Nawet mając naprzeciw siebie trzech wrogów, nie jest więc bezbronna.

Mądra pomoc

Ogólnie jednak Mirror's Edge, w przeciwieństwie do dotychczas najlepszego parkuru w FPP, Dying Lighta, jest od początku do końca grą o uciekaniu. **Nikt nie daje nam do ręki broni i systemu craftingu, a lokacje nie są przepełnione wrogo nastawionymi NPC-ami.** Można zbierać różne znajdźki i odblokowywać nowe zabawki (jest odpowiednik linki z hakiem!) czy ruchy, ale nie wygląda na to, żeby były one w stanie przemienić tytuł w podróbę FPS-a. Za to sam fakt, że wprowadzono do gry rozwój postaci, uważam (wbrew wielu komentującym) za bardzo mądry, bo pozwala nam się uczyć możliwości bohaterki stopniowo.

Piękna, szybka i satysfakcjonująca.

Bardzo mi się podoba również to, że gra nie robi niczego za nas. Jeśli źle wymierzymy skok – giniemy (ogromny plus: nie ma tu irytującego powrotu do bazy, checkpointy są częste, więc śmierć nie drażni). Ciekawie działa też system podpowiedzi: sami ustalamy w menu, jak szczegółowo ma pokazywać trasę, którą możemy przebiec. Da się go całkiem wyłączyć: wówczas widzimy tylko gdzieś tam znacznik, do którego należy dotrzeć. Można włączyć formę pośrednią, czyli taką zaznaczającą „aktywne" elementy (czytaj: takie, po których np. da się wspiąć), ale też pełną, która pokazuje nam czerwonym dymem drogę, jaką może pobiec Faith. Kluczowe jest słowo „może": **trasa pokazywana przez grę prawie nigdy nie jest najszybsza**. Gdy tylko nabierasz wprawy, od razu zaczynasz zauważać: „ale zaraz, to prowadzi mnie naokoło, a jeśli tutaj przebiegnę po ścianie i chwycę się tej rynny...". Satysfakcji z tego co niemiara.

Byle do czerwca

Dwie rzeczy mnie na razie zaniepokoiły. Na PS4 liczba fps-ów czasem spadała do poziomu nieprzyjemnego „chrupania", ale na szczęście zdarzało się to głównie w cutscenach. Drugą rzeczą są właśnie te fabularne wstawki. **Nie chcę krakać, ale po kilku dialogach mam wrażenie, że scenariusz pisał po godzinach programista**, któremu się wydaje, że „fajnie będzie, jak na początku dwie postacie będą się czubić i ze sobą konkurować, ale to będzie oryginalne!".

Najważniejsze jest jednak co innego: oby miasto było wielkie i wypełnione satysfakcjonującymi zadaniami pobocznymi. Ale czy takie będzie, dowiemy się dopiero parę dni przed E3. |CDA|

CIESZY

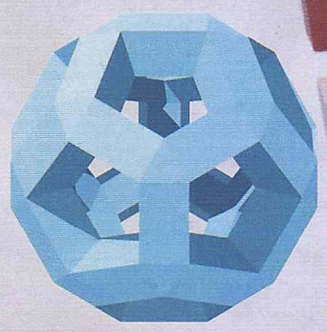
- ⊞ wspaniałe uczucie płynności biegu
- ⊞ mądrze pomyślane mechanizmy
- ⊞ świetny wygląd

NIEPOKOI

- ⊟ spadający czasem framerate (PS4)
- ⊟ fabuła to jak na razie festiwal sztampy

- PRODUCENT: GREGOR PANIČ
- DATA WYDANIA: III KWARTAŁ 2016
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 55 ZŁ)
- MULTI: BRAK (DOCELOWO DO 4 OSÓB ONLINE)
- WELKINROAD.COM
- GATUNEK: PLATFORMOWA

JUŻ GRALIŚMY!



WELKIN ROAD

Indiana Jones może się schować!

Ktoś tu chyba zbyt poważnie przyjął słowa o chwytaniu gwiazdki z nieba.

Biegał pośród chmur: Cursian

Premiera nowego Mirror's Edge'a jest już na wyciągnięcie ręki. Nie od dziś wiadomo jednak, że przed każdym forsownym biegiem warto pokusić się o rozgrzewkę. W tym przypadku stosownym programem treningowym jest Welkin Road.

Debiutanckie dzieło pochodzącego ze Słowenii Gregora Paniča **powstało z myślą o najtwardszych miłośnikach wirtualnego parkuru**. Nie uświadczycie tu więc ani wydumanej fabuły, ani dramatycznych walk z uzbrojonymi drabami. Początkowo nie byłem zachwycony założeniami, bo lubię motywowanie dobrymi scenariuszami, ale po przemyśleniu sprawy zaakceptowałem prosty fakt, że w tego typu produkcjach liczy się przede wszystkim poczucie pędu i bicie rekordów.

Spider-woman

Bohaterka Welkin Road, choć pozbawiona „świadomości ciała"(*), **pod względem umiejętności gimnastycznych niewiele ustępuje samej Faith.** Biega po ścianach, odbija się od nich i delikatnie koryguje kierunek ruchu w powietrzu, sprawnie przemyka po wąskich belkach oraz – co w kontekście niedawno ujawnionych materiałów z Catalysta wcale nie jest takie oczywiste – podciąga nogi (umowne, bo niewidoczne w świecie gry) po wciśnięciu odpowiedniego klawisza, by minimalnie wydłużyć zasięg skoków.

Przy projektowaniu gry autor wykazał się na szczęście czymś więcej niż umiejętnym kopiowaniem cudzych rozwiązań i udostępnił nam kotwiczki wspinaczkowe. Wbudowane w rękawice gadżety pozwalają na wykonywanie ewolucji, które przyprawiłyby o zawroty głowy nawet Petera Parkera. Ciasne zwroty w powietrzu i pokonywanie ogromnych odległości bez dotykania ziemi to dopiero początek. Prawdziwa zabawa rozpoczyna się w momencie, gdy na scenę wkraczają różnorodne typy kul służących za punkty zaczepienia. Niebieskie znikają po jakimś czasie, zmuszając cię do podejmowania błyskawicznych decyzji, czarne generują coś w rodzaju pola antygrawitacyjnego, a żółte drastycznie zwiększają pęd bohaterki.

Beztroskie fruwanie nad planszą połączone z elementami parkuru tworzą imponującą, acz niezwykle wymagającą mieszankę. **By mieć nadzieję na ukończenie trasy w sensownym czasie, będziesz potrzebował naprawdę długich treningów.** Spóźnienie się ze skokiem choćby o ułamek sekundy albo minimalnie chybiona ocena odległości niemal na pewno skończą się porażką, utratą cennych punktów i wizytą w najbliższym punkcie kontrolnym. Sprawy nie ułatwia również nieprzesadnie wygodne sterowanie przy pomocy klawiatury i myszy, ale autor zapewnił mnie, że pracuje już nad wsparciem dla pada.

Ależ szpetne te niebiosa!

Przyglądając się screenom, zdążyliście zapewne zauważyć, że tym razem **nie dane nam będzie niestety przemierzanie realistycznie zaprojektowanego miasta.** Plansze w Welkin Road, mimo że udane na poziomie gameplayowym, pod względem wizualnym przypominają niekończący się ciąg różnokolorowych klocków Tetrisa. Nie dość, że wyglądają paskudnie, to jeszcze bywają nieczytelne. Śnieżnobiałe „podłogi" platform zlewają się niekiedy z bardzo jasnym tłem otoczenia, co poważnie ogranicza widoczność i dodatkowo utrudnia i tak już niełatwe ewolucje.

Specyfika i bezkompromisowość Welkin Road zapewnią jej prawdopodobnie krótkotrwałą popularność w gronie speedrunnerów, **ale obawiam się, że szpetna powierzchowność i całkowity brak fabuły skutecznie odstraszą szerszą widownię.** Choć do premiery pozostało jeszcze trochę czasu, to nie ma co liczyć na drastyczne zmiany, bo zasadnicza część gry jest już gotowa, a wczesny dostęp ma za zadanie jedynie pomóc w wyłapaniu ostatnich bugów i zapewnić autorowi czas potrzebny do ukończenia trybu wieloosobowego. **|CDA|**

(*) Full body awareness – rozwiązanie stosowane w grach FPP, dzięki któremu po odpowiednim ustawieniu kamery gracz może zobaczyć ciało kierowanej postaci. W Welkin Road widać tylko ręce bohaterki.

CIESZY

- **elementy parkuru**
- **kotwiczki wspinaczkowe**
- **zróżnicowane mechanicznie, wymagające trasy**

NIEPOKOI

- **brak fabuły zniechęci wielu odbiorców**
- **abstrakcyjny, monotonny styl graficzny**

A co z multi?

W momencie, gdy pisałem ten artykuł, tryb wieloosobowy nie wyszedł jeszcze z etapu projektowania. W trakcie krótkiej rozmowy z twórcą zdołałem ustalić, że w grze prawdopodobnie pojawią się klasyczne wyścigi dla maksymalnie czterech zawodników. Gregor nie wykluczył, że wprowadzi też jakąś formę bezpośredniej interakcji między graczami, by uniknąć wrażenia uczestniczenia w zawodach duchów, ale nie ukrywa, że będzie to zależeć również od wyniku finansowego produkcji.

PEGI 16

- PRODUCENT: FROM SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 180 ZŁ (PC), 220 ZŁ (PS4 I XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: KOOPERACJA/PVP (2-4 GRACZY)
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-2100 (3,1 GHZ), 8 GB RAM, GF GTX 970/AMD HD 7950 (4 GB)

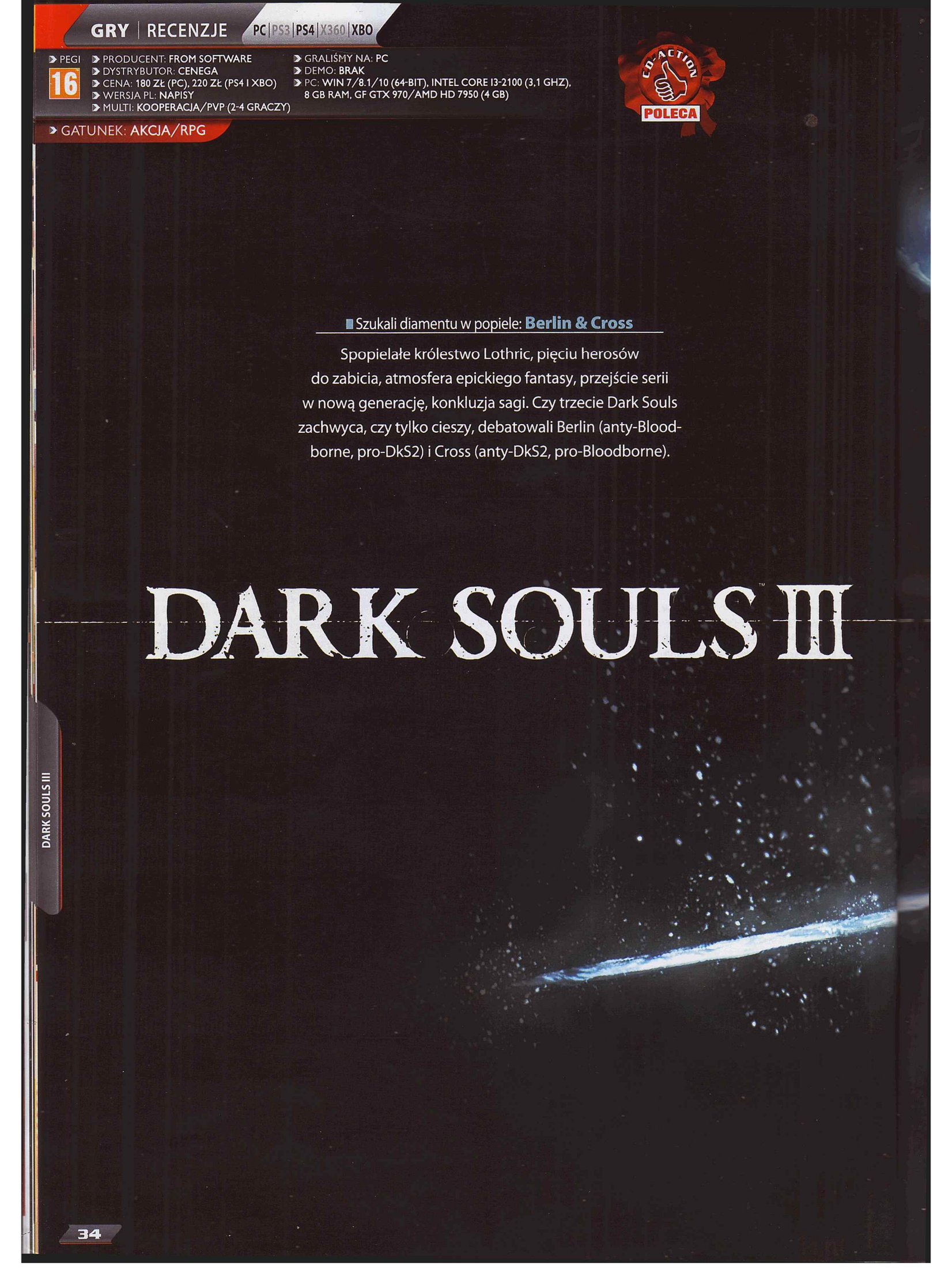
- GATUNEK: AKCJA/RPG

CD-ACTION POLECA

Szukali diamentu w popiele: **Berlin & Cross**

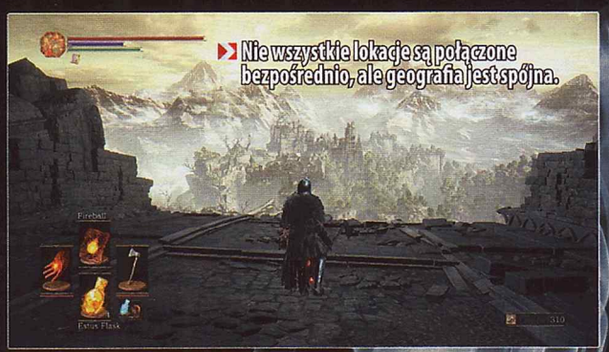
Spopielałe królestwo Lothric, pięciu herosów do zabicia, atmosfera epickiego fantasy, przejście serii w nową generację, konkluzja sagi. Czy trzecie Dark Souls zachwyca, czy tylko cieszy, debatowali Berlin (anty-Bloodborne, pro-DkS2) i Cross (anty-DkS2, pro-Bloodborne).

DARK SOULS III



Berlin: Mam od miesiąca problem z Dark Souls III, bo **chociaż podoba mi się z całej serii najmniej, to do poprzednich części już nie wrócę** – gra mi się po prostu za dobrze. „Trójka" jest wypieszczonym cudeńkiem, które z czystym sumieniem mogę polecić absolutnie każdemu, kto lubi action RPG... ale to nie to, w co sam osobiście chciałem grać.

Cross: Rzeczywiście, z godziny na godzinę coraz mocniej widać, że to nie nokaut, jakim były Bloodborne czy Demon's Souls. Wydaje mi się, że po kontrowersjach i problemach produkcyjnych związanych z „dwójką" Miyazaki i spółka postanowili postawić na bezpieczny wariant – **zrobienie czegoś bliższego ciepło wspominanej pierwszej części.** Widać to w projektach poziomów, widać to w ciągłych odwołaniach do wydarzeń i postaci z oryginału. Ale mimo wszystko nie ufałbym nikomu, kto nazywa tę grę cynicznym odcinaniem kuponów. Miyazaki żegna się z serią przed zapowiadanym od dawna powrotem do ukochanego SF. Po dwóch eksperymentach z odejściem od formuły „jedynki" **zostawia innym developerom jasny, przystępny i czytelny wzór tego, czym są Soulsy**, zamykając jednocześnie historię starego świata.



Berlin: Z tymi kuponami to się jednocześnie zgadzam i nie zgadzam – to destylat z Dark Souls i momentami w tym swoim czerpaniu z pierwszej części jedzie po bandzie. Ale no cóż: jeżeli to naprawdę pożegnanie Miyazakiego z serią – akceptuję.

Cross: Ze względu na rekordy sprzedaży czwarta część wydaje się nieunikniona – oby przejął ją nowy reżyser, który wykorzysta wypolerowaną tu aż do przesady bazę rozgrywki do opowiedzenia zupełnie innej historii.

A pójdzie mi na pececie?

Berlin: Czysto technicznie – **na sprzęcie, który daje radę udźwignąć „trójkę" na maksymalnych detalach, to po prostu piękna gra** i Fromsoft doskonale o tym wie. Zakochałem się w momentach, kiedy kamera oddalała się od mojej postaci i pokazywała ciągnące się na horyzoncie lokacje – pozwalała doskonale poczuć skalę przestrzeni, która została mi do zwiedzenia.

Cross: Prawda, możliwość zobaczenia gry na silniku Bloodborne'a w pecetowych 60 klatkach na sekundę to wspaniałe nowe doświadczenie.

Berlin: Cieszę się, że 60 klatek się w ogóle utrzymuje przy poziomie detali, który czasami widać na ekranie. No i nie mogłem napatrzeć się na ogień, który „płynął" przez moją postać, czy na niektóre animacje i hitboksy, jakich w żadnej innej grze nie widziałem zrealizowanych równie dobrze. From w temacie gier aRPG wyczynia prawdziwe cuda i ustawia poprzeczkę tak wysoko, że naprawdę bardzo chciałbym zobaczyć cokolwiek, co się do niej zbliży. Szkoda tylko, że w kwestiach artystycznych będziemy się spierać – tam, gdzie „trójka" chce trzymać się wizualnie klimatu Soulsów, tam jest najładniejszymi Soulsami i powala na kolana. Momentami jednak tak bardzo zbliża się do Bloodborne'a, że po prostu czuję niepasujące do obrazka, wylewające mi się z ekranu kopiuj-wklej. Na przykład Irythyll – pokryte lodem miasto pełne strzelistych, gotyckich budynków jest oczywiście niesamowicie piękne, ale to nie jest lokacja z Soulsów – to nie jest nowe Anor Londo. To miasteczko, które idealnie pasowałoby do „Bloodborne: Opowieść Wigilijna DLC".

Dark Souls 1-3

Cross: Bzdura, historia bluźnierców z Irythyll, którzy zniszczyli słońce, jest idealnie soulsowa. Ale ogólnie szkoda, że polowanie na czterech Lords of Cinder(*) to niemal do samego końca kompletnie obojętny mi motyw. Wcześniejsze Soulsy dawały ci jasne cele. Pokonaj klątwę. Pokonaj zarazę. Tu nawet nie wiesz do końca, dlaczego Lordowie muszą paść pod twoim mieczem – spodziewasz się od samego początku, że jesteś zali trybikiem w planach Wyższych Sił, i tak właśnie jest. **Większość zawartego tu ładunku emocjonalnego opiera się na odwołaniach do znanych już weteranom serii postaci** – ba, satysfakcja z domyślnego zakończenia oraz walki z ostatnim bossem zależy tu niemal w całości od tego, jak dobrze pamiętasz „jedynkę".

Berlin: Dokładnie. Brakuje mi w „trójce" przygody, której miałbym nigdy nie zapomnieć. Sama w sobie „trójka" nie opowiada mi niczego, co byłoby w stanie mnie zainteresować. Rodzina królewska Irythyll nie obchodzi mnie w ogóle, nie ma ani grama charakteru, jakim mogli pochwalić się Ven-

NAJLEPSI BOSSOWIE SUBIEKTYWNY RANKING

1

Nameless King

Oszałamiająca wizualnie walka o dwóch fazach – pierwsza to cudowny wzorzec starcia z latającą bestią, druga to perfekcyjny pojedynek dwóch równorzędnych wojowników. Szkoda, że samodzielne znalezienie tego bossa graniczy z cudem.

2

Lorian, Elder Prince & Lothric, Younger Prince

Niczym starcie z teleportującym się przeciwnikiem w porządnej bijatyce. Prosty, satysfakcjonujący zestaw ciosów, świetne modele obu panów, dodający pieprzu, ale niefrustrujący pomysł na drugą fazę walki.

3

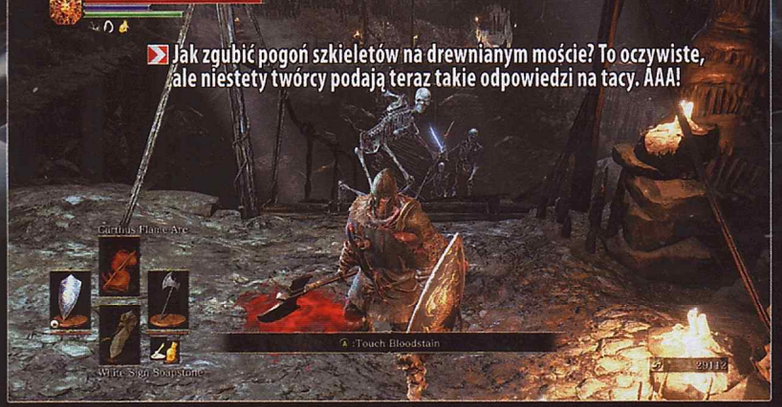
Soul of Cinder

Czemu zrobili tego bossa dopiero teraz? Pojedynek PvP z wściekłym hakerem z pierwszego Dark Souls, który przeskakuje swobodnie między najlepszymi buildami postaci z „jedynki". Do tego te klasyczne animacje, te odwołania do Gwyna...

4

Abyss Watchers

Grobowiec pełen żołnierzy pochłoniętych wiecznym mordowaniem siebie nawzajem to genialny pomysł na bossa – świetna muzyka i sprawna realizacja też robią swoje, choć druga faza to jakby zrzynka z Lady Marii (Bloodborne).



Jak zgubić pogoń szkieletów na drewnianym moście? To oczywiste, ale niestety twórcy podają teraz takie odpowiedzi na tacy. AAA!

drick i Aldia z „dwójki". Co lepsze: z Aldią, przed wydaniem Scholar of the First Sin, nawet nie mieliśmy możliwości porozmawiać, a i tak był lepszą i ciekawszą postacią niż większość istot, jakie nowa część wprowadza do kanonu.

Cross: Nie wiem, może jest tu ktoś o fascynującej historii... naprawdę, nie wiem, bo to, jak liche lub zepsute były questy poboczne, zakrawało w moim przypadku na absurd. Tuż przed napisami końcowymi zdziwiłem się, że tak mało tu naprawdę ciekawych NPC-ów, i zajrzałem do internetu, by dowiedzieć się, o co właściwie chodzi. Okazało się, że połowę okazji do poznania towarzyszy niedoli przegapiłem (bo musiałem być w stanowczo zbyt konkretnym miejscu w bardzo konkretnym czasie), a połowa zniknęła z mojej gry bez powodu. Słabo.

Berlin: Irytujące to jest bardzo – tym bardziej przy wszystkich zmianach, których dokonano, by sprawić, że rozgrywka stanie się przyjaźniejsza dla „nowych". Mam wrażenie, że Fromsoft wyczerpał już rynek hardkorów i spróbował sięgnąć po nowych graczy (chociażby **ułatwiając starcia z bossami i budując bardziej liniową strukturę poziomów**), ale po drodze się pogubił i wiele rzeczy, które taka publika by doceniła, ukrył tak, żeby tylko fani mogli je zobaczyć. Zjeść ciastko i mieć ciastko – tak się nie da.

Cross: Wydaje mi się, że często chcieli dać tu pole do popisu graczom wypisującym nałogowo wiadomości na posadzce, ale... No. Berlin: Dla mnie najgorsze jest to, że spotykane w świecie postacie nie są ani w głębokiej depresji, ani w odmętach szaleństwa – jak w poprzednich częściach. Niby ich historie są poplątane i dziwne, niby wszystko działa jak wcześniej, ale żadną z nowych postaci nie udało mi się przejąć. Albo nieporadnie imitowały (metodą kopiuj-wklej) bohaterów, których znam i uwielbiam, albo nie miały na tyle wyrazistego charakteru, żebym po przejściu był w stanie sobie przypomnieć, kto był kim. Wszyscy się rozgadali, ale nie mają mi do powiedzenia absolutnie nic ciekawego. Stali się wycinankami z Szablonu Na Postacie Z Soulsów, a nie ludźmi, którzy by mnie obchodzili.

Cross: Hej, ale w zamian masz fanserwis!

Berlin: Fanserwis. Wylewający się z tej gry fanserwis. Jezus Maria. To produkcja, która wprowadza nową jednostkę miary do branży gier i jest to „liczba odwołań do poprzednich części na minutę". O ile czasami te odniesienia mają sens, czasami wywołują uśmiech, o tyle przez większość czasu istnieją tylko po to, żeby istnieć. Przez to opowiadanie historii za pomocą środowiska straciło na mocy. Nie ma wybitej szyby prowadzącej do belek wysoko nad sufitem i leżącego w kącie ciężkiego pancerza, który należał do kogoś, kto był tu przed nami, wybił szybę, ale nie dał rady kicać tak zwinnie, jak my na pewno damy radę. Zamiast tego jest trup kogoś, kogo znamy i lubimy, leżący obok niego przedmiot kogoś z zupełnie innej bajki, a metr dalej cały zestaw ubrań jeszcze kogoś innego, bo przecież JAKOŚ te odwołania trzeba było upchnąć. No i mamy: są upchnięte. Butem. Na siłę i bez sensu.

Cross: Pobawię się w adwokata diabła – nigdy nie było tak łatwo znaleźć ekwipunek swojego ulubionego moba, NPC-a czy bossa i latać z nim po świecie, co ma swoje zalety. Ale fakt, gdy trafiasz do pokoju, w którym wiszą obrazy Nashandry i Gwynevere, a w skrzynkach obok leżą ładnie poukładane sprzęty Ornsteina i Smougha, czujesz się głaskany tak mocno, że boisz się, czy kręgosłup to wytrzyma.

ZAMIAST KROKU DO PRZODU PODSUMOWANIE DOROBKU.

Ruiny dawnego świata

Cross: **Firelink jest chyba najbardziej lichym hubem w historii serii.** Świątynia jest oderwana od całego świata z wyjątkiem do bólu standardowej lokacji tutorialowej, nie kryje ciekawych sekretów, a zamieszkujący ją enpece irytują koślawo stylizowanymi dialogami („zali wżdy pożoga spuści nam"). Na szczęście i tak nie jest to zła miejscówka, a „właściwy" świat sprawuje się już znacznie lepiej. Za pierwszym przejściem nie miałem czasu tęsknić za dziesiątkami połączeń między lokacjami, bo mnóstwo tu miejsc, które na pierwszy rzut oka oszałamiają skalą i liczbą potencjalnie ciekawych kierunków do zbadania. Znajdujący się nad jeziorem las krzyży to subtelna maestria level »»

5

Curse-Rotted Greatwood

Moc konsol nowej generacji ma znaczenie – wygląd areny i niespodziewane przejście do drugiego stadium starcia poprzez jej kompletne zniszczenie powalają. Moment, w którym Cross poczuł, że znowu gra w Soulsy.

6

Pontiff Sulyvahn

Ognisty miecz tnie, cienisty dźga. Kiedy pojawi się klon kapłana, musisz po prostu podwoić każdy unik i atakować dalej. Zasady są proste, ale pojedynek szermierski – diablo satysfakcjonujący.

7

Saint Aldrich of the Deep

Łatwy do zrozumienia, acz zabójczy zestaw zaklęć, odwołania do poprzedniczek i absolutnie odrażająca natura „świętego" robią swoje. Przygotujcie się jednak na atak depresji po zwiedzeniu jego leża.

8

Ancient Wyvern

Co by było, gdyby Soulsy były jak Uncharted? Sprawnie wyreżyserowane kinowe starcie – choć jest tu takich kilka, żadne nie jest tak dobre. Ale „solucję" wypisaną na podłodze twórcy mogliby sobie darować...

Czy ja pana skądś nie znam, panie „Siegward"?

designu, sprytne wykorzystanie ukształtowania terenu i strategicznie rozłożonych punktów orientacyjnych w ten sposób, by zdezorientowany gracz po parunastu minutach eksploracji potrafił bez problemu znaleźć każdą drogę w gąszczu drzew. W kwestii lokacji, czyli w skali mikro Dark Souls III nie zawodzi... ale nie obraziłbym się za nieco większą nieliniowość w skali makro.

Brak chaosu niesamowicie dziwnych ścieżek z poprzedniej części wynagradza jednak **oszałamiająca, ambitna i spójna architektura**. Ostatnio czytałem tekst, którego autor argumentował, że jedne z najciekawszych obiektów architektonicznych XXI wieku zwiedzić można tylko cyfrowo, w grach From Software – i rzeczywiście, takie miejscówki jak Cathedral of the Deep czy Lothric Castle to prawdziwe arcydzieła. Jeśli jesteś typem osoby, która potrafi szczerze zachwycić się pięknem majestatycznej budowli, Dark Souls III będzie dla was niemal namiętną rozkoszą. Zamiast gotyku z Bloodborne'a neoromantyzm w rozkwicie.

Berlin: Czy architektura jest lepsza? Niby tak, ale jednocześnie nie zapadła mi w pamięć tak bardzo jak wiele lokacji z „dwójki", bo jak mam siedemnaście zamków i siedem katedr do przejścia w trakcie gry, to zlewają mi się w jedno – i tak się czuję w „trójce". Wydaje mi się, że ta gra składa się całkowicie z produktów zamkopodobnych i lasobagien – robią wrażenie, ale wszystkie jakieś takie strasznie podobne do siebie są.

Cross: Bzduura. Inna sprawa, że nigdy nie czułem, że mogę przebiec przez Soulsy szybciej niż w tej grze. **Drogi do bossów są krótkie i treściwe, a wchodzenie przez mgłę na ich areny szybsze niż w DkS2.** Jak dla mnie plus, nie uświadczyłem tu ani koszmarnie długich spacerów à la ścieżki do Ojca Gascoigne z BB, ani czegoś w stylu obstawy ciężkozbrojnych rycerzy niepozwalających mi przejść do Velstadta. Minusem jest z kolei najmniej ciekawe rozstawienie ognisk i skrótów w serii – Bloodborne pokazywał tendencję zwyżkową względem DkS2, teraz znowu suniemy w dół.

Berlin: I tak jest właśnie, chociaż irytujące schody pełne wrogów się ciągle zdarzają. Cieszę się, że większość upierdliwości zniknęła – nie obraziłbym się jednak, gdyby respawn do bossów był tuż przy wejściach do ich aren, a z kolei ogniska w lokacjach rozstawione dalej. W „trójce" się o nie w późniejszych momentach gry praktycznie potykałem – a to sprawiało, że nie uważałem w lokacjach, bo niewiele miałem do stracenia. Łatwiej się grało, przyjemniej, ale nie wiem, czy to dobry kierunek, bo na ślepo i samotnie przeszedłem całość w jakieś 33 godziny, a szukanie sekretów wydłużyło ten czas o kolejne 4-6. Mało!

Ten fragment tekstu, przy którym się bili

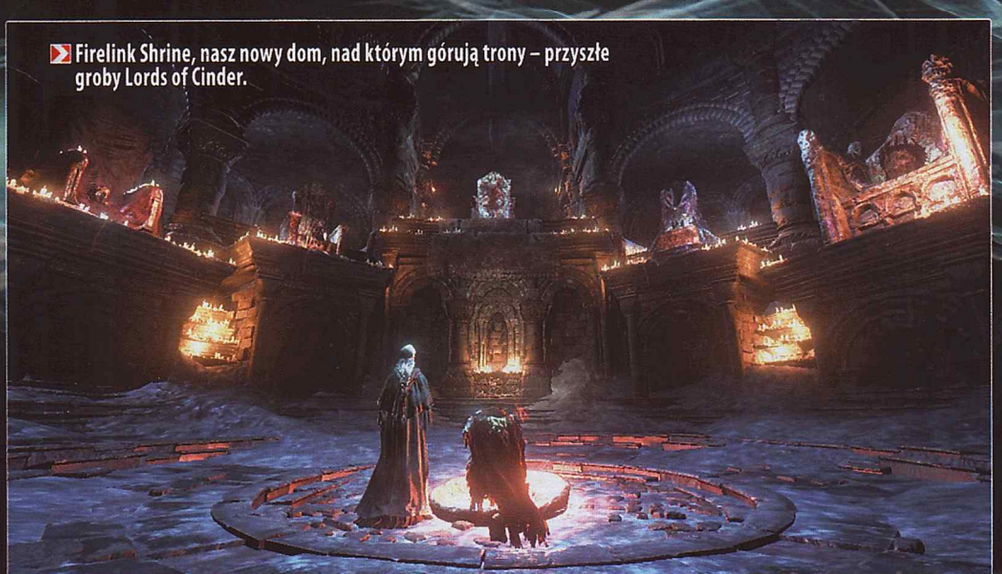
Cross: 40 wybornych godzin zabawy to mało? Niezłe standardy. A skoro o standardach mowa – Fromsoft ciągle stara się je poprawić i dłubie z powodzeniem nawet nad rzeczami, które fani przed usprawnieniami zdążyli już kanonizować. Widać to choćby w systemie walki, w którym pojawiło się coś na kształt paska many (FP). Powiązano z nim nie tylko zaklęcia, ale też używane za pomocą L2/LT specjalne ruchy „weapon arts", inne dla każdej broni. Jak dla mnie świetna innowacja – nie byłem fanem uderzeń wyprzedających podpiętych pod ten sam klawisz w Bloodbornie, a tu znalazłem parę naprawdę fajnych trików pokroju potężnego cięcia znad głowy, po którym ostrze zajmuje się płomieniami. Dzięki paskowi FP znacznie chętniej bawiłem się też magią. Szkoda tylko, że w części arsenału weapon arts są nieprzemyślane lub kompletnie nudne. Drobny buff do ciosów siekierą? Postoję, oszczędzę manę na czary.

Berlin: Nie gram magami, więc zaklęcia mnie nie interesują – za to dodatki do systemu walki bronią białą przyjąłem z otwartymi ramionami. **Każda broń ma teraz**

Popiół versus Popiół

Multiplayer w Dark Souls nigdy w okolicach premiery nie działa dobrze – lagi sprawiają, że często nie wyświetlają się nawet animacje (i widać sunące po ziemi postacie, które nie atakują...), a zasięgi broni są kompletnie absurdalne. Niewiele się więc w stosunku do poprzednich części zmieniło: walki z innymi to dalej często telepatia. Ale przynajmniej wszystko działa przyjemniej, bo nie dość, że przedmioty umożliwiające nawiedzanie i przyzywanie innych graczy zdobywa się szybko, a do tego hurtem, to znowu łączymy się na podstawie poziomu (z dodatkowym, fajnym, ograniczeniem związanym ze stopniem ulepszenia broni). Cudowną rzeczą jest to, że możemy ustawić hasło na sesję i grać bezproblemowo ze znajomymi – nieważne są wtedy różnice poziomów, bo gra sama dostosowuje je do tego, co zapewni nam dobrą zabawę w danej lokacji.

Niestety pojawiły się dosyć niemiłe dla fanów niespodzianki. Większość „nowych" przechodzi grę, mając przyzwanych kilka osób do pomocy przez całe lokacje, a nie tylko przy bossach, a to sprawia, że – dawniej – pojedynki wywołane przez najazdy zmieniają się w chaotyczne ganki. Niby nowe zasady i przymierza pozwalają na wiele ciekawych scenariuszy (sześć osób w jednej grze? Czterech kontra dwóch? Da się!), ale w praktyce działa to – na razie – jak chce, a z reguły znaczy to tyle, że lag na lagu lagiem lag pogania.


Firelink Shrine, nasz nowy dom, nad którym górują trony – przyszłe groby Lords of Cinder.

pierdylion nowych zastosowań i czasami da się dzięki temu robić bardzo kreatywne rzeczy, a niekiedy korzysta się z tego dodatku tylko po to, żeby fajnie wyglądać. Podczas normalnego przechodzenia trzymałem się raczej standardowego zestawu atak/silny atak, ale kiedy przechodziłem grę drugi raz dla relaksu, weapon artsy były bardzo interesującą zabawką. No i w multiplayerze dodają trochę nieprzewidywalności: nigdy nie wiesz, czy ktoś miał ochotę się z nimi zapoznać i czego się spodziewać!

Cross: **Inną ważną zmianą jest możliwość zabierania w podróż dwóch typów estusów, odnawiających osobno HP i FP.** To usprawnienie sprawdzonego systemu, który wielu osobom wydawał się perfekcyjny, możliwość postawienia na ofensywę zamiast defensywy. Z drugiej strony da się zrozumieć, czemu Bloodborne eksperymentował z fiolkami krwi, które nie stawały się tak oszałamiająco potężne. Praktycznie potykałem się tu o estusy i ulepszenia do nich.

Berlin: Estusy w „trójce" to cudo. Nie ma beznadziejnego, obrzydliwego, koszmarnego farmienia fiolek z Bloodborne'a, a jest za to ulepszenie niemal perfekcyjnego systemu. Ludzie, których interesuje czysto magiczny albo czysto fizyczny build, mogą olać balansowanie estusów, ale jak ktoś robi buildy mieszane, to przyjmie ten system z radością. Bardzo ciekawe, bardzo dobre, nie dam złego słowa na to powiedzieć! Tym bardziej że liczba estusów w normalnej grze to ukłon dla biedaków, dla których są to pierwsze Soulsy – na NG+ to już zwykłe narzędzia, z których musisz umieć dobrze korzystać.

Cross: Z innych godnych uwagi zmian – **system ulepszeń teraz opiera się na paru rodzajach tytanitów**, dzięki czemu możemy inwestować dusze i materiały w kilka różnych broni jednocześnie. Mamy też pięć opcji ponownego przydzielenia punktów statystyk na jedną kampanię. Widać, że Fromsoft coraz bardziej promuje u graczy eksperymenty, nie doprowadzając jednocześnie do sytuacji, w których rozwój postaci pozbawiony jest konsekwencji – jestem na tak.

AAArcydzieło sprzedam, tanio

Cross: Mam parę zgryzów z tym, jak wygładzona i sprawdzona jest to formuła – Bloodborne i obie poprzednie części miażdżą trzecie Soulsy ambicją. Ale patrząc na to z innej perspektywy – żyjemy w świecie, gdzie hardkorowa japońska gra akcji zaczyna być znana nawet poza branżą, dostaje hollywoodzkie spoty reklamowe i plakaty w CDA, żenujące linie odzieżowe i jeszcze bardziej żenujące memy, zarabia worki pieniędzy... ale mimo to w dużej mierze jest nadal tym, czym była na początku, i dalej nie idzie na kompromisy, na które poszedł już każdy duży developer. W żadnym wypadku nie czułem, że to „ech, kolejne Soulsy". **DkS3 to znowu było święto**, to znowu był powód, by przy każdej jeździe windą szamotać w lewo i prawo gałkami z radości, że gram w coś tak dobrego. Uczenie się bossów wciąż dawało mi niesamowitą satysfakcję, lokacje wciąż zachwycały mnie raz za razem. W nieuchronne DLC zagram najpóźniej pierwszego dnia.

Berlin: Po napisach końcowych czułem się jak na kacu – wieczór był na pewno dobry, ale nie dość, że niewiele z niego teraz pamiętam, to jeszcze obiecuję sobie, że nigdy już pić nie będę. W „trójce" wszystko jest świetne. Wszystkie właściwe struny zostały poruszone, wszystko działa, jak powinno.

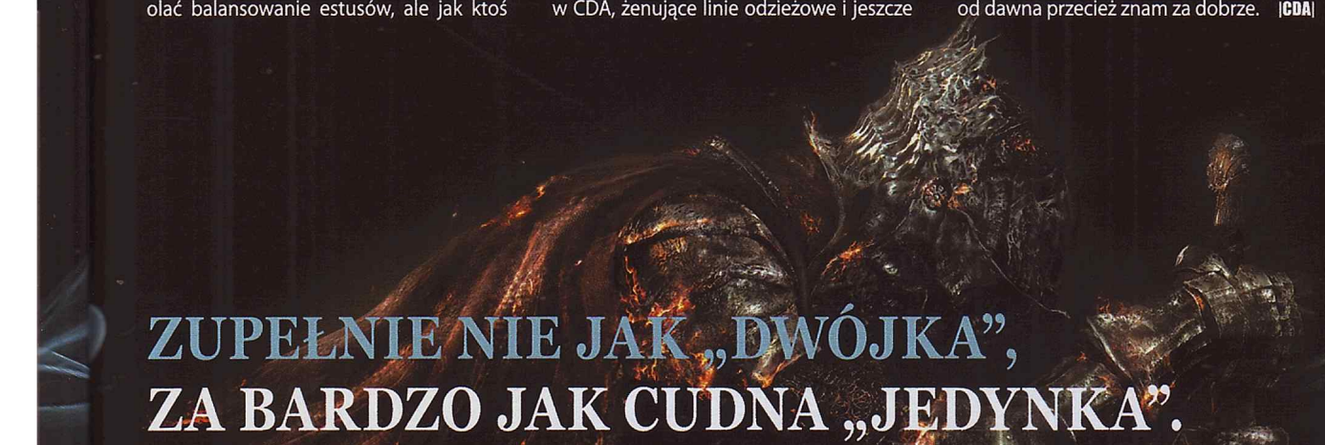
I przez to, że „trójka" jest tak dobra, zdałem sobie sprawę z tego, że lubiłem Soulsy za ich błędy – błędy wynikające z szalonej ambicji twórców. Nowa część to nie kolejny album mojego ulubionego zespołu, który ciągle się rozwija i zaskakuje: to kompilacja najlepszych przebojów – odpalę, bo fajnie się słucha tych piosenek, ale wszystko to już od dawna przecież znam za dobrze. |CDA|

OCENA

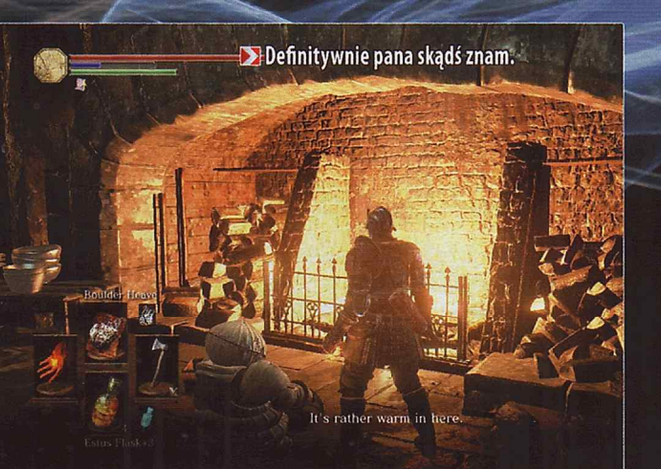
8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

- + więcej Dark Souls, gry nie do podrobienia
- + absolutnie zachwycający świat
- + usprawnienia genialnej formuły
- + najprzystępniejsza część serii...
- – ...co w połączeniu z ogranymi do bólu elementami czasem budzi tęsknotę za niedostępnością „jedynki"
- – dużo taniego fanserwisu, mało ciekawych debiutantów w obsadzie
- – raczej „the best of" niż spójny nowy album



ZUPEŁNIE NIE JAK „DWÓJKA", ZA BARDZO JAK CUDNA „JEDYNKA".



(*) Musicie nam wybaczyć, ale nie da się mówić o tej grze, korzystając z polskich nazw, bo takich rzeczy jak „Żagiew Żaru" nie da się nawet wymówić na głos. „Panów Pogorzelisk" też nie akceptujemy, a Berlin – jako grzebiący w lore – jest mocno niezadowolony z tego, że polscy tłumacze mieli stanowczo za mało czasu, żeby ogarnąć temat na tyle dobrze, by przekład był na zadowalającym poziomie.

PEGI 12

- PRODUCENT: BEAMDOG
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 86 ZŁ (20 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 6 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 1 GHZ, 512 MB RAM, BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION
- GATUNEK: RPG

Baldur's Gate Siege of Dragonspear

Chromolił w bambus: **Papkin**

Dybiące na normalność transetki, plwające na tradycję feminazistki, zboczeńcy siejący pederastię i brak gustu w doborze ubrań! Czy o taki Faerûn walczyliśmy? Mówię, jak jest. Papkin, CD-Action.

Wybaczcie powyższym linijkom chamstwo, rzecz w tym, że takiego sortu komentarze, pojawiające się na forach, Steamie i Metakrytyku, zupełnie przysłoniły premierę Siege of Dragonspear. Premierę, która powinna być dla rolplejowców świętem! **To pierwsza od kilkunastu lat próba dopisania choćby linijki do gatunkowej relikwii**, tytułu, który zdefiniował, w jaki sposób zachodnie rolpleje mają opowiadać historie, i na długo związał je z izometryczną perspektywą. Tymczasem nasza radosna balanga zupełnie utonęła w zalewie hejtów (patrz: ramka). Niedobrze, że tak się stało, bo **Beamdog, autorzy „Edycji Rozszerzonych" obu Baldurów, podeszło do kontynuacji klasyka z wielkim wyczuciem**.

Animacja martwego

Saga o dzieciach Bhaala to opowieść monumentalna, ale i w swej konstrukcji zamknięta. Developerzy całkiem przytomnie zauważyli, że dopisanie doń choćby słowa graniczyłoby z herezją. Zamiast tego studio zaserwowało nam fabułę, która rozgrywa się już po zdemaskowaniu spiskowców Żelaznego Tronu i walce z Sarevokiem (finał „jedynki"), ale jeszcze przed pochwyceniem przez Irenicusa i zniknięciem Imoen (zaczątek „dwójki").

Szwów zresztą nie widać. Gdy tylko wspomniany Sarevok padnie na deski, gra posyła drużynę do katakumb, gdzie w asyście rycerzy Płomiennej Pięści tropimy jego ostatnich poplecz ników. Kilka magicznych pocisków i leczeń średnich ran później akcja przeskakuje o tygodnie do przodu. Opromienieni sławą „bohatera Wrót Baldura" zaznajemy gościny u lokalnych możnowładców, ale zabojowników chcących zginąć „za sprawę". A choć niewiadomą pozostaje zarówno sama „sprawa", jak i tożsamość dowódczyni (plotki mówią, że może być ona kolejnym z dzieci Pana Mordu), połączone siły Wrót Baldura i Waterdeep wysyłają naprzeciw krucjacie wojska. Nie zgadniecie, komu przyjdzie stanąć na czele wyprawy...

Poznanie charakteru

W Zapomnianych Krainach raz jeszcze można się zapomnieć, bo też Beamdog podeszło do spuścizny Baldura świadomie. Powracają „wizje", jakimi jesteśmy raczeni na początku każdego z rozdziałów, sporo zadań pobocznych wydaje się wręcz wyciętych z oryginalnego BG, a do drużyny możemy włączyć MASĘ postaci. I to zarówno klasyków (Jaheira i Khalid. Imoen jest zajęta przebranżawianiem się na czarodziejkę, acz pewną rolę w fabule odgrywa), jak też gagatki, które nigdy się do masowej świadomości nie przebiły. (Taka Safona doczekała się zresztą – o tempora, o mores – prawdziwej osobowości!). Nie wspominając o ekipie z Enhanced Edition oraz czwórce debiutantów. Robi się z tego trzódka niemal równie pokaźna jak

Jako że bohaterowie jacyś tacy nieopierzeni, zamiast smoków z Cieni Amn stawia się przed nami smoczek.

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać sporo łatek.

pijanie truskawek szampanem przerwane jest atakiem skrytobójców. Ci okazują się wysłannikami Błyszczącej Damy (The Shining Lady), której chorągwie maszerują przez Wybrzeże Mieczy, plądrując miasta i wsie. No i stale werbując w swe szeregi następnych w Cieniach Amn, w dodatku paplająca częściej i sensowniej niż w oryginalnej grze.

Baldur wciąż żeni Dungeons & Dragons z pecetami. Z perspektywy czasu trzeba przyznać, że nie jest to małżeństwo bezkon-

fliktowe (Pillars of Eternity było niejako odpowiedzią na bolączki w rodzaju TraK0 czy bezużyteczność barda). Śmiałych reform jednak nie stwierdzono. „Tak fajnie" udała się korekta interfejsu (skalowalne elementy, paski zdrowia nad postaciami, czytelniejszy dziennik). „Tak mniej fajnie" wypadły grube obrysy wokół stareńkich sprite'ów, które nadają postaciom komiksowego sznytu („tak fajnawo", że idzie je wyłączyć). **Estetów przestrzegam przed zbliżeniami. W tym akurat przypadku bliskość boli.**

Oblężenie Dragonspear niewiele sobie robi z technicznych ograniczeń, jakie trapiły jego szlachetnego praszczura. Nowe lokacje (recykling dotyczy raptem paru plansz z Wrót Baldura) obrosły w szczegóły, w dodatku w dodatku pojawiają się na nich autentyczne tłumy. Bywa, że na ekranie jest jednocześnie kilkadziesiąt sylwetek, ba, na skali zyskały też (dotychczas kameralne, teraz – największe w historii serii) starcia awanturników. Bodaj **najbardziej widoczną nowalijką jest natomiast kolejna profesja – szaman** korzystający z czarów kapłana i kilku autorskich zdolności (nade wszystko: przyzywanie na pole walki duchów).

Lekkomyślne zaklęcie Nahala

Scenariusz się broni. I mówi wam to osoba, która spędziła przy Baldurach kilkaset godzin. Owszem, fabuła miewa słabsze momenty, a fani oryginału mogą się nielicho zdziwić żartobliwością niektórych kwestii. Ale Minsc znów służy nam jako rzecznik miniatury wielkiego kosmicznego chomika, od czasu do czasu postulując kopanie tyłków w słusznej sprawie. Imoen pozostała uroczo łobuzerska, Edwin nadal mieści w sobie tyle empatii ile przeciętna pomarańcza. Scenarzyści czują te postacie, wiedzą, co powinny one powiedzieć i jak zareagować. Co jeszcze ważniejsze: sprzedawany przez grę konflikt ma swój ciężar, a antagonistce trudno odmówić charyzmy (i niejednoznacznych motywacji).

Cud, miód i dobre jagody? Szkopuł w tym, że bywają momenty, w których Beamdog przestaje składać BG dojrzały hołd, przywdziewa krótkie spodenki i radośnie majtając workiem na buty, wyplepluje nam do uszek bzdury. Nie miałbym nic przeciwko obecności w obsadzie transseksualistki, ale – na Helma! – przecież kobiecina, która dopiero co nas poznaje, raczej nie deklamuje definicji swojej tożsamości płciowej. Żarcik z GamerGate czy rozmowę z właścicielem pewnych szczególnych okularów (wystylizowaną na dialog między użytkownikami substancji prawem zakazanych) prywatnie uznaję za nieśmieszne. Słowem: **to dobre ciasto, ale niewielka jego część straszy spalenizną.**

Tehnicznie, gra jest natomiast na tyle nie poradna, że **w chołdzie dla jej testeruw po zostawiam w tym zdaniu błędy, ortograwiczne i interpunkcyjne**. Problemy z połączeniem w multi wybaczmy (zwłaszcza że od premiery sprawa się poniekąd wyjaśniła), a do kwękań na wyszukiwanie ścieżek zdążyliście się chyba przez 17 lat przyzwyczaić. Crashe wzburzają, niemożność ukończenia zadań irytuje, samoistne włączenie się arcyłatwego „trybu przygody" drażni, a są i bolączki większego kalibru. W pewnym momencie zaszlachtowałem bossa, który – dziwnostka – nie zostawił po sobie żadnego wyposażenia. Po dwugodzinnym poszukiwaniu klucza do drzwi, za którymi czekał kolejny fragment fabuły, okazało się, że wyposażenie pozostawić jednak powinien. Pomogło wczytanie wcześniejszego zapisu. Sęk w tym, że podobnych sytuacji miałem podczas rozgrywki przynajmniej kilka.

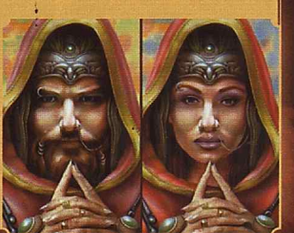
Nieeee, panie, nigdy tu nie było szczurów

Beamdog zaprosiło do studia większość aktorów z oryginalnej gry. Tyle że tytułu nikt nie zdecydował się zlokalizować. Przy każdej innej produkcji nie byłby to zarzut, ale **Baldur bez Fronczewskiego i Kobuszewskiego to nad Wisłą żaden Baldur**. Doskonale sprawdził się natomiast znany z Mass Effectów kompozytor Sam Hulick. Półgodzinny soundtrack jest zadziorny, mniej kameralny niż ten z „jedynki", a jednocześnie znakomicie współgra z utworami znanymi i lubianymi.

Największym sukcesem rozszerzenia jest fakt, że trzyma ono ducha oryginału i oryginał rozumie. Beamdog było teoretycznie bez szans, a tymczasem podźwignęło ciężar legendy. Ci, którzy pamiętają, dlaczego Montaron pogarsza sprawę, gdzie mieści się oberża czysta jak tyłeczek elfiej panny i czemu sobowtórniaki potrafią zepsuć każdy bal, mają prawo do uronienia łezki i do kolejnego, 30-godzinnego spotkania ze starym przyjacielem. |CDA|

Gender na Wybrzeżu Mieczy

Zaraz po debiucie SoD zebrało fatalne oceny użytkowników. Powód? Krucjata, jaką rozeźleni przeciwnicy politpoprawności wymierzyli w transseksualną postać z piątego szeregu (fatalnie napisaną, ale mniejsza o to), która w dwóch kwestiach przyznaje się do zmiany płci. Swoje po tyłku dostał staruszek Minsc, postulujący kierowanie się „etyką" w bohaterstwie (innymi słowy: wbijający szpilkę w balon GamerGate). Nie wszystkim przypadła również do gustu obecność mniejszości seksualnych (jeśli dobrze liczę: mających w grze całych dwóch przedstawicieli). Swoją drogą za beamdogowym podejściem do kwestii gender i seksualności opowiedzieli się Nathan Stewart (szef marki D&D) oraz Ed Greenwood (twórca świata Zapomnianych Krain).



OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 5

AUDIO 8

- + kolejny Baldur's Gate!
- + mądrze rozwija postacie i wątki oryginału
- + udane szlify mechanizmów
- + scenariusz wstydu nie przynosi...
- − ...choć bywa nierówny
- − masa baboli
- − gryzie się z modami
- − dość liniowa

Czemu tak retro?

Z racji metryki Dzień Macki (rocznik 1993) nie załapał się nigdy na ekszynowe szpalty. Gdyby jednak LucasArts wydało tytuł już po naszych narodzinach, wstęp (i skład!) recenzji prezentowałby się właśnie w ten sposób.

Wołanie z zaświatów

Day of the Tentacle: Remastered

Kiedy Naczelny naszej gazety wręczył mi kompakt z Day of the Tentacle, zachwalając przy tym takie elementy przygodówek jak zagadki, fabuła, muzyka audio i detalizm (bez 3dfx), wiedziałem, że będzie miodnie.

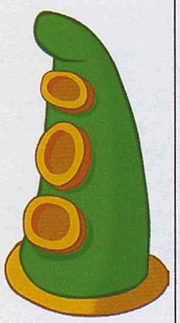
PAPKIN

Na przeszło 23 lata od debiutu, Dzień Macki jest czymś więcej niż archeologiczną ciekawostką. To jeden z rozdziałów przygodowej konstytucji, który także dziś ujmuje precyzją wykonania, a ta pozwala wybaczyć fakt, że garść dowcipów zdążyła zapuścić brody i dorobić się potomstwa.

Klasyk był dla wujaszka Lucasa momentem ważnym, acz nie przełomowym. To kolejny point'n'click oparty na silniku SCUMM, a zarazem ostatnia gra, w której studio wykorzystywało nadmiernie rozbuchany interfejs (listę komend w rodzaju „weź", „użyj", „poliż", jaka zajmowała bez mała 1/3 ekranu). To również chwila, z którą Tim Schafer (po latach prezes Double Fine) i Dave Grossman (późniejsza podpora Telltale) wybili się na niepodległość. Ich w pełni autorski popis kontynuował wątki rozpoczęte w Maniac Mansion i niewiele odbiegał od standardów epoki, częstując nas lekkim, komediowym scenariuszem (zdradzającym zamiłowanie do kina klasy B) i do bólu klasyczną konstrukcją (wykonaj w swoim tempie trzy oddzielne zadania, które złożą się na Ten Taki Duży Cel).

Całą kabalę rozpętuje trio Bernard (jeden z tych nieżyciowych informatyków gustujących we flanelach i grubych oprawkach), Laverne (lubująca się w rozkrawaniu chomików studentka medycyny) i Hoagie (techniczny tych wszystkich metalowych zespołów, które śpiewają o smokach, mieczach, czarodziejach i ludobójstwie). Przybywszy do posiadłości doktora Freda, triumwirat uwalnia Fioletową Mackę, a ta wyrusza, by przejąć władzę nad światem. By do tego nie dopuścić, wspomniany doktor Fred wciska protagonistów w toaletowe wehikuły czasu.

Po prawej:
Ciekawe, jaką miała taryfę. Swoją drogą - grafika dalej gorsza niż w Descencie.



Po prawej:
Stonoga Gryzelda i chomik Alfred są zniesmaczeni poziomem dowcipu. Z drugiej strony - nie mogą narzekać, w końcu znaleźli rymejk na śmietniku.

Na dole:
- Jak się tu znalazłeś?
- Nie wiem, spadło mi na głowę takie wielkie pudło.

Sęk w tym, że „coś idzie nie tak". W efekcie Bernard wraca do rezydencji A.D. 1993, Laverne przenosi się dwieście lat w przyszłość, do czasów, w których ludzkość znalazła się pod butem (przyssawką?) Fioletowego, a Hoagie wizytuje ojców założycieli. Między postaciami możemy się w dowolnym momencie przełączać, a także wymieniać przedmioty.

LucasArts stworzyło grywalny odpowiednik sztuki Czechowa, w której jeśli w pierwszej scenie pojawia się strzelba, wiadomo, że w ostatniej wystrzeli. Niemal każdy z interaktywnych obiektów czemuś tu służy, a typowych ozdobników, przy których podopieczni mogą co najwyżej zademonstrować oratorskie popisy, jest szokująco niewiele. Mało tego – choć produkcja bywa absurdalna, to ten swój absurd zręcznie nam wykłada. Owszem, by wywołać deszcz, należy umyć samochód. Bo jest taki przesąd. I choć scenariusz nas do takiej aktywności przymusi, wcześniej, wcale nieinwazyjnie, nam ten przesąd przypomni.

Odświeżenie dokonane przez Double Fine jest zgrabne. I tylko tyle. Są osiągnięcia i automatyczny zapis, odnotowano nostalgiczny komentarz reżyserski oraz garść dostępnych z poziomu menu grafik koncepcyjnych, nadal można też (natrafiwszy na stosowny komputer) ograć podczas zabawy prequela. Nie ma natomiast niezwykle upierdliwej zagadki, która w oryginale była... zabezpieczeniem antypirackim. Interfejs – podobnie jak w przypadku reanimacji obu Monkey Island – nie jest idealny, napisy momentami przysłaniają zbyt wiele, okno ekwipunku wydaje się za duże. Kreska zgubiła nieco charakteru, zyskała natomiast na czytelności. A choć nie zdecydowano się zaimplementować np. animacji wchodzenia po schodach (przez co postacie brzydko „ślizgają się" po co bardziej wertykalnych powierzchniach), inspirowane „Zwariowanymi Melodiami" tła wciąż wyglądają prima sort.

Byłem, jestem i pewnie będę wielkim orędownikiem Day of the Tentacle. Nie tylko przez nostalgię, bo też to jeden z tych tytułów, na których budowałem swoją młodzieńczą miłość do gatunku. Odkurzony nestor przypomni wam, jak powinno się konstruować point'n'clicki. ■

Plusy:
- wciąż może służyć za wzór konstruowania zagadek
- trzej grywalni bohaterowie
- tak samo bzdurna i bezpretensjonalna jak przed laty
- podbita rozdzielczość, filtry, komentarz reżyserski
- da się ją wreszcie legalnie zdobyć

Minusy:
- odświeżenie nie jest idealne
- kilka gagów brzydko się zestarzało

Ocena: 8

CD-ACTION

Producent: Double Fine Productions

Wymagania: Win 7/8/10, CPU 1,7 GHz, 2 GB RAM, GF GTX 260/ATI HD 4870

Dystrybutor: Steam

Internet: www.dott.doublefine.com

INFO

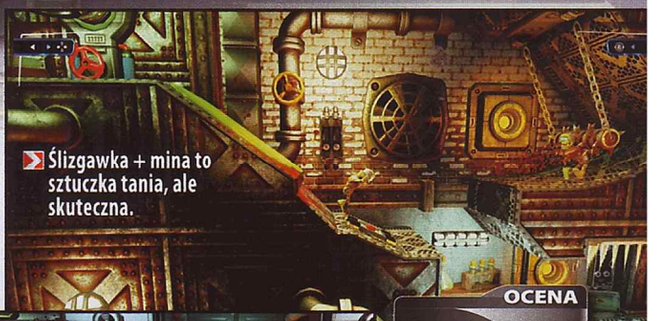
12

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: FOUR DOOR LEMON
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, SKLEP XBOX
- CENA: OK. 56 ZŁ (PC, 13 €), 56 ZŁ (PS4), 50 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: LOGICZNA

101 WAYS TO DIE

Trochę się pośmiał, ale szybko mu przeszło: **CormaC**

Opartą na fizyce grę logiczną można celnie opisać jako anty-Lemmings. Zamiast ratować bezmyślne stworki musisz upewnić się, że podczas wędrówki spotka je paskudna śmierć.



Ślizgawka + mina to sztuczka tania, ale skuteczna.

„Indiana Jones i ratuj się, kto może!"

Każdy etap 101 Ways to Die to inna komora w posiadłości szalonego naukowca, który za cel obrał opracowanie i opisanie 101 sposobów na zgon, które jako laborant testujesz na klonach. W każdym pomieszczeniu dostajesz określony zestaw narzędzi (miny, bomby, substancja poślizgowa, dmuchawy, bumpery wyrzucające ofiarę w powietrze itp.), które **musisz rozstawić na planszy tak, by ludki nie dotarły do wyjścia**. W komorach umieszczone są już stałe elementy typu kadzie z kwasem, kuliste głazy, teleporty czy ostrza na suficie, które można – a czasem trzeba – wykorzystać do budowy pułapek. Te ostatnie często przypominają maszyny Rube Goldberga. Nieszczęśnik może np. zostać wyrzucony przez bumper w górę, gdzie porwie go strumień powietrza z dmuchawy, unosząc ofiarę jeszcze wyżej, aż przetnie ona laserowy czujnik wyrzutni harpunów, której pocisk przebije pechowca, przy okazji rzucając go na minę ostatecznie kończącą jego męki. Po rozmieszczeniu pułapek wypuszczasz na planszę klony i obserwujesz rozwój wypadków, ewentualnie ręcznie aktywując we właściwych momentach nieliczne urządzenia, które tego wymagają.

Konstruowanie i obserwowanie w działaniu zabójczych potworności bywa satysfakcjonujące, ale gra traci na tym, że mocno ogranicza kreatywność. **Najczęściej nie tyle wymyśla się ustrojstwa, co raczej odtwarza te przewidziane przez projektantów**, by spełnić warunek zaliczenia etapu (np. nadzianie dwóch klonów na kolce). W efekcie ziewałem już gdzieś w połowie „kampanii" obejmującej ponad 50 etapów. Wielka szkoda, że twórcy nie zadbali o więcej humoru (wiem, że to zabrzmi psychopatycznie, ale rozbryzgujące się klony szybko przestają być zabawne), wyrazisty klimat i wyróżniającą się oprawę, przez co ich dziełu bardzo brakuje charakteru, jakiegoś „wow". Można też wytknąć uchybienia konkretniejsze – że klony czasem blokują się na otoczeniu, że bezmyślnie próbują wleźć w leżący na ich drodze głaz, tracąc przy tym punkty życia, aż umrą (!), że bezsensownie dobrano stopnie przybliżenia widoku. To wszystko w zasadzie nie przeszkadza w zabawie, która bywa fajna – ale tylko bywa, i to przy oszczędnym dawkowaniu. **|CDA|**

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 6

- + skomplikowane, łańcuchowe pułapki
- + czasem trzeba wysilić się intelektualnie
- + fajny pomysł...
- − ...który mógł zrodzić dużo lepszą grę
- − ogranicza kreatywność
- − brak klimatu i charakteru
- − w większych dawkach nuży
- − trochę drobnych niedoróbek

REKLAMA

Nintendo

LEVELS

YO-KAI WATCH

CZYM SĄ YO-KAI?

Yo-kai można znaleźć na całym świecie, jednak dla większości ludzi są niewidoczne. Każdy Yo-kai ma swoją osobowość i umiejętności. Za codziennymi niepowodzeniami i problemami często stoją właśnie one i ich zły humor...

POZNAJ SWOJE YO-KAI

WHISPER – bardzo chętnie pomoże Natowi dowiedzieć się jak najwięcej o Yo-kai.

JIBANYAN – lubi ćwiczyć swoje bojowe chwyty na przejeżdżających ciężarówkach- zazwyczaj z bolesnym skutkiem!

BLAZION – jest w gorącej wodzie kąpanym iwem Yo-kai, który potrafi porządnie rozgrzać ludzi!

PUPSICLE – trzęsie się z zimna niezależnie od tego jak jest ciepło.

ZAPRZYJAŹNIJ SIĘ Z YO-KAI

Yo-kai są schowane w całym mieście: na drzewach, pod autami i nawet w koszach na śmieci! Tylko ty możesz je widzieć dzięki mocy Yo-kai Watch!

W SPRINGDALE CZEKA NA CIEBIE PRZYGODA!

Odkryj tajemnice miasta Springdale i pomagaj jego mieszkańcom!

POMÓŻ SWOIM YO-KAI W WALCE

Paws of Fury

ŚLEDŹ, UDERZAJ OBRACAJ SIĘ I PRZEPROWADZAJ SOULTIMATE ATAKI

* Wymagane bezprzewodowe połączenie z internetem, stworzenie Nintendo Network ID oraz akceptacja regulaminu i polityki prywatności sieci.

Demo do pobrania już dostępne!

W SPRZEDAŻY

Nintendo eShop

NINTENDO 2DS

new NINTENDO 3DS XL

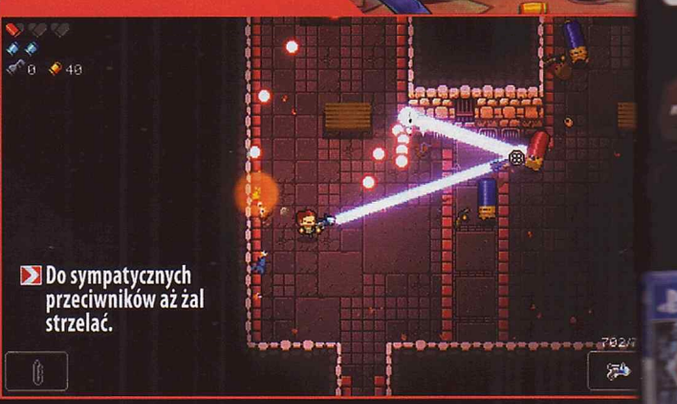
7+

www.nintendo.pl

CONQUEST entertainment

PEGI 7

- PRODUCENT: DODGE ROLL
- DYSTRYBUTOR: NP. GOG
- CENA: OK. 63 ZŁ (16,69 $)
- WERSJA PL: NAnapisy
- MULTI: KOOPERACJA DLA 2 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7 I PÓŹNIEJSZE, CPU 2X 1,8 GHZ, 2 GB RAM, GF 7600 GS
- GATUNEK: ROGUELIKE/AKCJA



ENTER THE GUNGEON

Ostrożnie naciska spust, bo nabawił się już odcisków: **enki**

Karabiny, pistolety, rewolwery, strzelby, snajperki, sztucery, wyrzutnie, granatniki, pukawki, spluwy, klamki, gnaty, plujki, działka, armaty, łuki, kusze, kartacze, obrzyny, automaty, pepesze, miotacze, dezintegratory. Wszystkie te błyskotki tylko czekają na śmiałków w starożytnym Lochu Giwer. I stoły. Masa stołów do przewrócenia.

Tę legendę znają ponoć w całej galaktyce. Na opuszczonej planecie, w ruinach twierdzy, głęboko pod ziemią znajduje się potężny artefakt. Giwera zdolna zabić przeszłość. Obiekt pożądania śmiałków pragnących odczynić, co zostało uczynione, i otrzymać drugą szansę, nowe życie. I jest tylko jeden sposób na to, by się do niej dostać – wystrzeliwując sobie drogę poprzez pięć kondygnacji Lochu Giwer.

Nuclear Isaac

Enter the Gungeon to nieślubne dziecko Binding of Isaac i Nuclear Throne'a – **pikselowy, świetnie animowany twin-stick shooter z losowo generowanym światem**. Z pierwszego tytułu spece ze studia Dodge Roll podebrali podział lochu na komnaty, które trzeba spacyfikować, by móc przejść dalej, a także prawdziwy ogrom znajdziek – przedmiotów aktywnych i pasywnych. Z drugiego zaczerpnęli lekki, humorystyczny ton, system sterowania i zawrotną dynamikę starć (oddają również grze Vlambeera całkiem dosłowny hołd poprzez kapliczkę z postumentem znanej postaci z gier Holendrów, Yung Venuz). Wszystko doprawili szczyptą shmupowatości w rodzaju walk z bossami i minibossami zasypującymi ekran mrowiem pocisków (na szczęście przed odniesieniem obrażeń bohaterów może uratować dobrze wymierzony unik, a w zasadzie prawdziwy dodge roll).

Z uwagi na wtórność elementów gameplayowych oraz zdecydowanie mniej ciekawą „obsadę" od np. mutantów z Nuclear Throne'a cenię sobie Enter the Gungeon mniej niż obie jego wymienione wyżej poprzedniczki. Ale tylko nieznacznie. A to z uwagi na jego główny atut – **przepastny i wymyślny arsenał broni, który sprawia, że w każdej kolejnej próbie jesteśmy nieustannie zaskakiwani** tym, z czego i czym można strzelać.

Obok klasyków w rodzaju rewolwerów, AK-47 czy wyrzutni RPG mamy szansę trafić na przykład na Działo Koszulkowe obsypujące wrogów T-shirtami albo Kowadłor wypluwający po naładowaniu narzędzia kuźnicze, albo skrzynkę pocztową ciskającą zabójczą korespondencją, albo Małe r atakujące słowotokiem. Na razie moją ulubioną giwerą jest Łunoryp – niewymagające przeładowywane działo emitujące potężny, odbijający się od wrogów promień energii. A do odkrycia i wypróbowania pozostała mi wciąż ponad połowa z prawie dwustu pukawek zaszytych w grze.

Świetny shooter z całą masą broni.

Wpadnięcie do sali pełnej rozsierdzonych (ale sympatycznych z buzi) nabojaków, strzelbiaków i blobulonów z zadającym obrażenia wszystkim wokół aparatem fotograficznym w dłoniach czy lawirowanie między pociskami znienawidzonej ołowianej dziewicy i opluwanie jej kleistymi, łatwopalnymi wydzielinami mrówki giwerówki bawi godzina za godziną. Niestety śmierć boli tu bardziej niż np. w Nuclear Throne, bo i poziom trudności rośnie wolniej. Mnie najczęściej ubijali bossowie i po kilkunastu, kilkudziesięciu minutach rośnięcia w siłę musiałem zaczynać wszystko od nowa, będąc bogatszym w doświadczenie, kilka kredytów Hegemonii dających możliwość odblokowania dodatkowych znajdziek oraz – jeśli dopisze szczęście – kolejnego enpeca gotowego wesprzeć mnie w jakiś sposób przy następnej próbie.

Pixel perfect

Co niebywałe w przypadku wielu dobrych indyków, nie mam tu niestety za co pochwalić warstwy audio gry. Zachwycać można się tu tylko stylem graficznym – owszem, pikselowym do bólu, ale za to przebogatym w szczegóły pokroju fruwających książek, szczątków skrzyń i beczek oraz całą gamę wielobarwnych „efektów specjalnych". **To zdecydowanie najmilszy oku roguelike/shmup/twin-stick shooter w wydaniu retrograficznym, którego widziałem.** No i plus za kreatywne spolszczenie tych wszystkich nabojaków, czeladników giweroksięstwa i kopaczy („bez podtekstów politycznych"), których spotykamy na swojej drodze. Aż żal tylu poległych w procesie lokalizacji polskich liter. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 5

- + zatrzęsienie giwer
- + świetny styl graficzny
- + polski przekład
- + co-op
- − nie ma klimatu Isaaca ani dynamiki Nuclear Throne
- − tu i tam brak polskich liter

premiera w empiku

oferta obowiązuje od 10.05.2016

TYLKO NA PlayStation 4

NAUGHTY DOG

16 www.pegi.info

„Gra prezentuje się fenomenalnie"
Benchmark

„Fascynujące"
Eurogamer.pl

super cena
~~2219,96~~
1599,99
zestaw

Konsola PS4 1TB
+ Uncharted 4: Kres Złodzieja
+ Drive Club + Wiedźmin 3: Dziki Gon

249,99
PS4

Gra PS4
Uncharted 4:
Kres Złodzieja

Oferta dostępna w wybranych salonach **empik**.

empik

PEGI ?

- PRODUCENT: OXIDE GAMES, STARDOCK ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 215 ZŁ (50 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 6 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8, CPU 2,4 GHZ, 6 GB RAM, GF 660/ATI R7 360

GATUNEK: RTS

W zamrażarce, jak zwykle, czeka sporo cudowności.

ASHES OF THE SINGULARITY

Nie miał ciśnienia na wiksę: **Papkin**

Spotkanie z żywym przedstawicielem RTS-ów powinno się uczcić imprezą ze zgrzewką zmrożonego Dom Perignon, cygarami skręcanymi na udach kubańskich dzierlatek i gościnnym występem Andrei Bocellego(*).

Szkopuł w tym, że Ashes of the Singularity to przyjemna nasiadówa przy Tyskich i Camelach, podczas której należy wyregulować głośniki, bo też zaśpiewy Braci Figo Fagot mogą skłonić sąsiadów do zadzwonienia na 997.

Wszyscy ręce w górę!

Czuć w tej strategii wychowanie Supreme Commanderów. Gra jest konfrontacyjna i potrafi ująć skalą potyczek, w których uczestniczą setki całkiem różnorodnych jednostek. Uzasadnienie tych spektakularnych (s)tarć natomiast leży. Oto Ziemianie osiągnęli tak wysoki poziom zaawansowania, że zaczęli się tytułować postludźmi, udało im się wybiec poza biologię, zjednoczyć z maszynami, coś tam, coś tam. W ich zgodną Koalicję uderzyła jednak niejaka Substrate, sztuczna inteligencja, która coś tam, coś tam.

Piszę o scenariuszu z lekceważeniem, bo też koleżanka kampania to na naszej imprezie dziewczyna podpierająca ściany. Zadań jest osiem (plus dwa opcjonalne), ale ich tło fabularne zostało nakreślone szczątkowo i jest na tyle nieprzekonujące, że błyskawicznie ulatuje z pamięci. Postacie służą wyłącznie obwieszczaniu niezbyt ambitnych celów (zdobądź/obroń) i dysponują charyzmą zardzewiałego grzejnika. Po prawdzie: fabuła jest tylko pretekstem, by oddać nam wynaciągany samouczek, który – tu oddaję sprawiedliwość – w rozsądnym tempie zaznajamia z mechanizmami rozgrywki, właściwie co misja serwując nowe budynki, typy jednostek i umiejętności.

Kampania podpiera ściany, gra pije wczorajsze piwo.

You're my wonderwall

Zabawa mieszka nie w fabułce, ale w potyczkach, rozgrywanych na całkiem pokaźnej liczbie całkiem zróżnicowanych map. Na każdą z nich możemy zaprosić siedmiostopniową, całkiem cwaną AI, jak i (polecam!) maksymalnie pięciu kumpli. Dwie (raptem dwie) frakcje oferują po 14 jednostek ofensywnych, podzielonych na cztery typy. Fregaty służą wyłącznie do tego, by w początkowej fazie rozgrywki zabezpieczać źródła surowców, a w późniejszej robić za chłopców do bicia. Krążowniki to już wysoce wyspecjalizowane stateczki, jakie przydają się, gdy dostrzeżemy, że wróg opiera taktykę na jakimś konkretnym typie oddziału. Lotnictwo nadaje się do kąsania baz nalotami, a pancerniki – do zbierania obrażeń i przewodzenia natarciom.

Obie strony są symetryczne, choć w pewnych niuansach się różnią (postludzkie wehikuły można reperować, substraci dysponują tarczą, przez którą trzeba się przebić). Z racji gargantuicznej skali mikro właściwie tu nie istnieje. Ba – po zgrupowaniu jednostek w armie te radzą sobie właściwie bez naszego bezcennego przewodnictwa, a celem gracza jest wyłącznie wyznaczenie właściwych kierunków ataku, zabezpieczenie źródeł surowców i mądra rozbudowa. Ewentualnie spuszczenie na namolnych niemilców nalotu orbitalnego.

Pamiętam dobrze ideał swój

Największym grzechem tytułu jest jego absolutny brak tożsamości. To balangowicz kompetentny, z którym można wychylić kilka kielichów, ba – w większym towarzystwie potrafi się rozkręcić. Nie opowie wam on jednak żadnej nowej historii i nie przedstawi triku, którego nie znacie z innej wiksy. W tym roku na parkiet wszedł Homeworld: Deserts of Kharak, a w ubiegłym o tytuł króla imprezy potykali się StarCraft z Grey Goo. I wiecie co? Każdy z nich czuje rock'n'rolla lepiej niż Ashes of the Singularity. |CDA|

ASHES OF THE SINGULARITY

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 7

- + duża skala starć
- + pod niemal każdym względem – kompetentna
- + miła oku i uchu oprawa
- + przyjemne potyczki
- − słaba, niegodna zapamiętania kampania
- − nie ma na siebie pomysłu
- − tylko dwie frakcje
- − wysoka cena
- − momentami czuć jej budżetowość

Za dużo jednostek chce się wbić na chawirę na krzywy ryj.

Kiedy gospodarz obwieścił brak przepity, na jego głowę posypały się gromy.

(*) Czy czego tam teraz słucha smarkateria.

PEGI 12

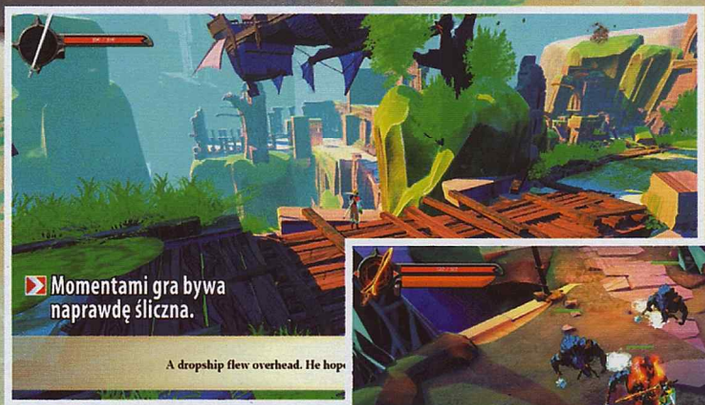
- PRODUCENT: SPEARHEAD GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN
- CENA: OK. 60 ZŁ (13,5 €, PC), 41 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU DUAL CORE, 2 GB RAM, GF 8800 GT/ATI HD 5750

GATUNEK: AKCJA

STORIES
The Path of Destinies

Zbawił świat, ale wcześniej kilkakrotnie go zniszczył: **Cursian**

Hej, ty! Tak, ty! Nie przewracaj strony, proszę! To nie jest jakaś pokręcona japońszczyzna dla garstki dziwaków, serio! To co, zostaniesz? Dzięki!



Wybaczcie tandetny wstęp, ale założę się, że bez niego wiele osób skreśliłoby tę grę na sam widok grafiki z humanoidalnym liskiem w roli głównej, a byłby to poważny błąd. Normalnie postąpiłbym podobnie, bo z reguły wolę poważniejsze klimaty, ale skusił mnie artykuł z CDA 04/2016. spikain przekonywał w nim, że w Stories: The Path of Destinies pojawiają się wybory, w których chodzi o coś więcej niż o klasyczne „zabij Złego Gościa albo puść go wolno". Choć początkowo śmiałem powątpiewać, to dziś muszę przyznać – miał chłopak rację.

Na początku była księga

Reynardo, emerytowany łotrzyk i wagabunda, beztrosko przepija zgromadzony przez lata majątek i ze wszystkich sił stara się ignorować fakt, że znany ze swej mądrości i praworządności cesarz z nieznanych powodów oszalał i zaczął bezlitośnie gnębić poddanych. Szczególną nienawiścią ropucha „cieszą się" bibliotekarze i ich łatwopalne skarby. Ponura rzeczywistość dopada bohatera, gdy jego nadpobudliwy podopieczny kradnie pewien manuskrypt i obaj postanawiają oddać go walczącym z reżimem rebeliantom. Chwilę później, za sprawą kohort tyrana, lekkomyślny małolat zamienia się w kupkę popiołu, a Reynardo przekonuje się, że niezwykła księga potrafi ukazać właścicielowi alternatywne wersje rzeczywistości.

Nie jest to z pewnością scenariusz na miarę Nagrody Zajdla, ale za to w jego kluczowych momentach możesz **dokonywać wyborów, które poprowadzą cię do jednego z wzajemnie wykluczających się etapów**, a także drastycznie wpłyną na zakończenie fabuły. Zanim zdołałem odkryć optymalną wersję historii, odnalazłem dawno utraconą miłość (i wykrwawiłem się w jej ramionach), zniszczyłem wszechświat oraz przywołałem przedwiecznego demona. Działo się!

Każde podejście do kampanii składa się z pięciu etapów trwających łącznie około 30-40 minut. Po dotarciu do końca zaczynasz od nowa i masz szansę podjąć inne, mądrzejsze decyzje, a tym samym zwiedzić pominięte wcześniej lokacje. Choć początkowo ten model zabawy wydaje się strzałem w dziesiątkę, to po paru godzinach, gdy poszczególne poziomy zaczynają się powtarzać, gra zamienia się w uciążliwy symulator dnia świstaka. Na szczęście zanim do tego dojdzie, frajda z manipulowania rzeczywistością jest autentycznie niezrównana.

Sposób, w jaki rozgałęzia się fabuła, naprawdę budzi uznanie.

Foxman: Nexus Knight

Gameplayowo to dość prosta, ale bardzo przyjemna gra akcji z elementami RPG. Reynardo regularnie toczy walki z zastępami lojalistycznych kruków. W praktyce przypomina to mocno uproszczony system znany z gier Rocksteady. By zdobyć jak największą liczbę punktów doświadczenia, musisz unikać ciosów wrogów, a własne łączyć w jak najdłuższe, zróżnicowane łańcuchy. Bohater, podobnie jak Batman, bez trudu pokonuje dystans pomiędzy oddalonymi od siebie przeciwnikami, a po osiągnięciu odpowiednio wysokiego mnożnika odpala (w tym wypadku automatycznie) specjalne akcje pokroju spowolnienia czasu po kontrze lub natychmiastowej eliminacji celu. W boju pomagają mu kolekcja mieczy o zróżnicowanych mocach oraz specjalny hak, dzięki któremu przyciągnie do siebie wybraną ofiarę. **Choć potyczki są bardzo przyjemne, to niestety nie stanowią większego wyzwania.** Rozumiem, że Stories z założenia pełni funkcję lekkiego odstresowywacza, ale mam wrażenie, że posunięto się odrobinę za daleko. Podczas kilkugodzinnej randki z produkcją zginąłem tylko raz, a nie jestem najzręczniejszym człowiekiem na świecie.

W grze zastosowano również prosty system rozwoju postaci i minimalistyczny crafting. Zdobywając kolejne poziomy doświadczenia, otrzymasz punkty talentów, które wydasz m.in. na wydłużenie paska zdrowia, możliwość dashowania przez przeciwników lub wyrywania im tarcz. Przy stołach rzemieślniczych stworzysz jeden z czterech mieczy, a także wybierzesz maksymalnie trzy klejnoty, które obdarzą cię pasywnymi bonusami do statystyk. Nie ma w tym wielkiej filozofii, ale modyfikowanie wyposażenia to zawsze mile widziany akcent.

Nie przypuszczałem, że kiedykolwiek polecę komuś grę, w której człekokształtny lisek walczy z imperium złego ropucha, ale właśnie nadszedł ten moment. Stories to idealna propozycja dla tych, którzy szukają lekkiego, przyjemnego tytułu na jedno-dwa bezstresowe popołudnia. Gdyby tylko twórcy pokusili się o rozszerzenie liczby dostępnych lokacji, mielibyśmy istną perełkę. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

+ rozgałęziająca się fabuła
+ niezwykle przyjemna w odbiorze

− zbyt łatwe walki
− po jakimś czasie etapy zaczynają się powtarzać, a gra robi się nudna

PEGI 12

PRODUCENT: TINDALOS INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 175 ZŁ (40 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 4 OSÓB

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), CPU 4 X 3,6 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 560/AMD HD 6850 Z 1 GB RAM

GATUNEK: RTS

CD-ACTION POLECA

BATTLEFLEET GOTHIC® ARMADA™

Chroni Imperatora: **gem**

Chwała niechaj będzie wiecznemu Imperatorowi na złotym tronie! Albowiem wreszcie z jego łaski dane nam jest doznawać Warhammera 40,000 takim, jakim winien być zawsze. I zaprawdę powiadam wam – nieoczekiwanej radości naszej nie ma końca.

Skoncentrowanie ognia na jednostce może skłonić ją do odwrotu.

W końcu można służyć Imperatorowi, jak należy!

Niespodzianka jest tym większa i błogosławieństwo Boga Imperatora tym cenniejsze, że Battlefleet Gothic: Armada odnosi się do mało dziś popularnej podkategorii uniwersum Warhammera 40K. W niej opiewane są nie tyle przyziemne bitwy Astartes czy nawet zakonów, co całych kosmicznych flot okrętów, które ktoś kiedyś nazwał pięknie „latającymi katedrami". Sceneria ta znana była niegdyś jako Gothic i stanowiła największą skalę bitewnego systemu figurkowo-kostkowo-podłogowego (nie ma odpowiednio dużych stołów) futurystycznego Łorhamca. Mój pierwszy, zdradzę, kontakt z nią miał miejsce w zamierzchłych czasach konwentów miłośników fantastyki w jakimś liceum. Grający zajęli, nie przesadzam, całą szerokość szkolnego korytarza i ten widok – parkietu pokrytego dywanem finezyjnie malowanych modeli – zapamiętam na zawsze. Przyznam też, że decyzji Games Workshop, by zrezygnować z tych kosmicznych katedr, nie zrozumiem nigdy. Swoją drogą rzekomo w 2017 te dawne marki Warhammera, w tym także Necromunda, być może Gorkamorka i najpewniej tytaniczny Epic – mają być wskrzeszone.

Battlefleet Gothic: Armada zrobiło to jednak już teraz i... co ważniejsze – wzorcowo. **To jedna z nielicznych cyfrowych adaptacji, które gotowi są zaakceptować także fani fizycznego pierwowzoru.** Jest ogromna, złożona i wcale nie płaci za tę ambicję budżetowym wyglądem i brzmieniem. Przeciwnie – stworzona przy użyciu Unreal Engine'u 4 w odpowiednio wysokich ustawieniach **jest kosmicznie wręcz piękna**, i to nawet pomimo tego, że tak jak podłogowo-figurkowy pierwowzór pozostaje dwuwymiarowa. To naturalnie w dużej mierze zasługa stylistyki samego Gothica, czyt. imponującej prezentacji samych okrętów wszystkich stron tych gwiezdnych wojen. Modele są ultraszczegółowe, ale czuć ich ogrom, znakomite są też wszelkie efekty specjalne: odpalanie torped i salwy burtowe, wykwity eksplozji i pożarów na pokładzie. Klimatyczne są także przerywniki fabularne i znakomite udźwiękowienie, zarówno w rozumieniu dialogów, jak i bardzo dobrego tła muzycznego z wykorzystaniem orkiestry i chórów. Jestem innymi słowy jako pełnoletni już fan Warhammera 40,000 zachwycony prezentacją Armady.

Przegrać bitwę, wygrać wojnę

Jeśli jednak miałbym opisać Armadę jednym słowem, brzmiałoby ono „konsekwentna". **Od czasów Homeworldów nie było RTS-a, w którym tak ważne jest minimalizowanie strat i tak często stosowany byłby rozkaz odwrotu.** To dlatego, że kampania – w praktyce wojna o tytułowy system Gothic – jest dynamiczna i w istocie nieliniowa. To najprawdziwsza strategiczna piaskownica, w której ścierają się cztery tradycyjne frakcje Battlefleet Gothic: floty Imperium, Chaosu Abaddona, orczych piratów i eldarskich korsarzy. Rozgrywa się... w turach, w których mamy określoną liczbę „akcji", zwykle po prostu misji. Część z nich ma znaczenie pierwszorzędne i posuwa fabułę do przodu,

Armada jest dwuwymiarowa, ale imponuje głębią.

Kosmiczne elfy, eldarowie, bazują na mobilności jednostek.

Torpedowanie i taranowanie sprawdza się nie tylko w przypadku orków.

pozostałe stanowią potyczki z orkami i eldarami. I teraz uwaga: w przeciwieństwie do większości gier tego typu wcale nie trzeba w nich zwyciężać i lokalny zasób – uznanie – uzyskuje się także w porażkach. Te jednak wywołują efekt lawiny i gra staje się coraz trudniejsza, lepiej więc w pewnym momencie zacząć od początku, by wykorzystać zdobyte doświadczenie i za drugim razem... dłużej odwlekać klęskę.

Jest zaś Armada, ostrzegam tych o słabszych nerwach, **bezkompromisowo, a nawet bezlitośnie trudna**. Bardzo często sytuacja, jak na wojnie, zmienia się w jednej chwili – wystarczy jedna celna seria niekierowanych torped albo rozminięcie się z taranowaniem, by pewne zwycięstwo zmieniło się w porażkę. Ja sam miałem bitwę, gdzie do ucieczki uszkodzonego pancernika i tym samym fantastycznego triumfu zabrakło mi może pół sekundy. Ponadto wymogi części bitew, w których powstrzymać należy przeciwników przed wycofaniem się, wymagają nie tylko precyzji, ale i szczęścia, by odpowiednio szybko zlokalizować cel, a następnie unieruchomić go. Jednocześnie jest, że zaryzykuję ulubiony redakcyjny mem, jak Dark Souls – **bezwzględna, ale sprawiedliwa**. Wymaga dogłębnej znajomości własnych sił – ich wzorców ataków i zdolności specjalnych, ale także, co równie ważne, podobnego rozpracowania jednostek wroga. Uwaga, to jedna z tych staroszkolnych strategii, w których sprawdza się savescumming – wychodzenie z gry, zanim dokona się autosave po porażce.

Mikrozarządzanie dla Imperatora

Same starcia trwają nie dłużej niż kilka minut i bierze w nich udział zdecydowanie policzalna liczba jednostek. Mają one jednak ogromną bezwładność i niezbędne jest planowanie kolejnych akcji. W trakcie dzieje się aż za dużo i chwała Imperatorowi za coś w stylu aktywnej pauzy, która spowalnia upływ czasu, dając możliwość precyzyjnego mikrozarządzania. Same starcia bazują tak naprawdę na synergii obszarów rażenia broni pokładowej i zdolności specjalnych okrętów, takich jak choćby wystrzelenie bomby plazmowej czy zwiększenie celności dział. Warto też łączyć zdolności, np. polecaną przez twórców kombinację „taunta" i „supermocy tarcz". To pozwala okazjonalnie wykonywać epickie akcje, takie jak wykorzystanie awaryjnego skrętu do ustawienia się na wprost przeciwnika, odpalenie salwy torped praktycznie z przyłożenia w jego burtę i wykończenie taranem przy użyciu „dopalacza". Naturalnie dobór i „wyposażenie" jednostek powinno współgrać ze stylem gry i zwykle od niego zależy, jak dobrze sprawdzą się w swej roli.

Mikrozarządzanie okrętami można nieco zmniejszyć (ryzykując konsekwentne obniżenie skuteczności jednostki i formacji), ustawiając parametry zachowań jednostek. Możliwy jest wybór rodzaju ataku, np. frontalny pozwala korzystać z lancy dziobowej, boczny – makrodział burtowych, oraz ustalenie zasięgu ostrzału. Podobnie da się określić stopień ważności wrogów, a nawet wskazać za cel podzespół – np. mostek czy silniki. Warto też wiedzieć, że kapitanowie posiadają także pewną autonomię i w przypadku poważnych uszkodzeń własnych – lub ciężkich strat wśród sprzymierzeńców – mogą postanowić wycofać się z boju. Można zapobiegać temu, dokonując egzekucji buntowników (mostek przejmują lojaliści), jednak konsekwencją (znów nasze słowo kluczowe) takiej decyzji jest utrata doświadczonego dowódcy. Samo doświadczenie zaś gromadzi się trzytorowo. Gracz zdobywa rozgłos (renown), pozwalający mu m.in. odblokowywać większe jednostki liniowe i nabywać je. Ponadto ikspeki zbierają każdy kapitan, który wzmacniać może zdolności oficerów, jak również okręt, który kupuje za nie usprawnienia.

Da red wunz go fasta!

Prócz gotyckiej kampanii w grze istnieje tryb potyczki, w której zasadniczo dozwolone są wszystkie chwyty, a także faktyczny multiplayer – 1 na 1 oraz 2 na 2. W nich jednak najwyraźniej przejawia się **najpoważniejszy zarzut, jaki można mieć do Armady: poważne, mimo beta-testów, niezrównoważenie flot i jednostek**. Naturalnie dobry gracz zdoła zapewne przezwyciężyć handicap, jakim nieopatrznie obciążyli go twórcy, ale zdaje się, że właśnie od ich sprawności w aspekcie księgowym zależeć będzie ogólna żywotność tytułu. Jak na razie jednak, a piszę te słowa dokładnie w dzień premiery gry, początkującym zaleca się Imperium i Chaos, choć w tym drugim, z uwagi na zróżnicowanie jednostek ze względu na „łaski" różnych bogów, zaczynają się schody. Brutalnych orków, którzy nie tyle strzelają, co taranują, i zwinnych eldarów bazujących na mobilności, zostawcie raczej na potem. I to nawet mimo tego, że to właśnie ci ostatni mają najłatwiej w misjach wymagających przechwycenia uciekającego celu.

Niemniej nawet teraz jasne jest, że Battlefleet Gothic: Armada to dla Tindalos Interactive dziecko z miłości, a nie – jak w przypadku większości warhammerowych tytułów w ostatnich latach – z wyrachowania (bo 500 funtów plus). To nie tylko najambitniejsza gra w tym uniwersum ostatnich lat, ale także zdecydowanie najlepsza kosmiczna strategia naszych czasów. **[CDA]**

Sukces znikąd?

Paryskie studio Tindalos Interactive nie jest tak naprawdę strategicznym debiutantem. Już w 2012 popełniło kosmiczny Stellar Impact, od pewnego czasu też dostępne jest jego Etherium – przyziemny dla odmiany RTS na skalę Total Annihilation. Kto by pomyślał, że na ich kanwie może powstać taki hit jak Armada?

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 9

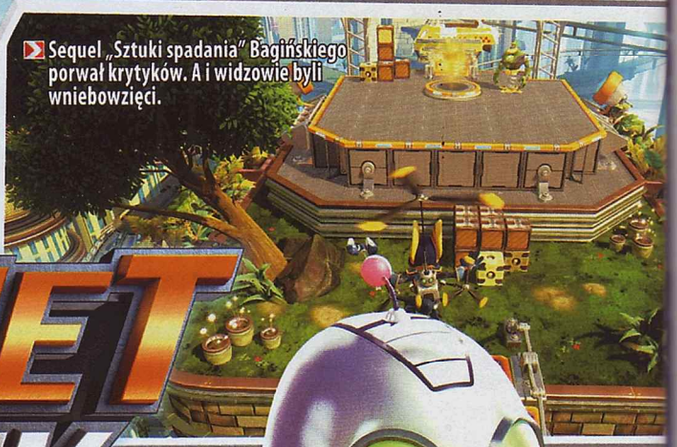
AUDIO 9

- + najlepszy Warhammer 40K od lat
- + najlepszy kosmiczny RTS od lat
- + konsekwencje w każdym znaczeniu
- + oprawa graficzna i udźwiękowienie
- + obecność potyczek i multiplayera
- − niewyważenie stron i jednostek

PEGI 7

- PRODUCENT: INSOMNIAC GAMES
- DYSTRYBUTOR: SONY
- CENA: OK. 140 ZŁ
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- GATUNEK: PLATFORMOWA

Ratchet nie był mistrzem gry w „ciepło-zimno".



Sequel „Sztuki spadania" Bagińskiego porwał krytyków. A i widzowie byli wniebowzięci.

CD-ACTION POLECA

RATCHET & CLANK

Knack, Knack! Kto tam? Z tej strony...: **Papkin**

Napisać, że Ratchet i Clank doczekali się odświeżenia, to jak napisać, że powojenna Warszawa doczekała się remontu. Insomniac zbombardowało dawny tytuł kanonadą pomysłów i odbudowało go piksel po pikselu. Wykorzystało przy tym zaprawę, o jakiej 13 lat temu nikomu się nie śniło.

Sony od zawsze miało oko do platformowych maskotek. Za najpierwszego PlayStation na gwiazdy wyrośli Crash Bandicoot i Spyro. PS2 otworzyło drogę do serc i umysłów Sly'owi Cooperowi i duetowi Jak & Daxter, a na kolejnej konsoli błyszczały szmaciaki z LittleBigPlanet. Coś się popsuło na okoliczność bieżącej generacji, kiedy to na nasze dyski wczołgał się Knack... A wystarczyło zawezwać na pomoc tandem znany i lubiany.

Back to Basics

Pierwszej kąpieli w świetle jupiterów Ratchet & Clank zażyli trzynaście lat temu. Potem poszło szybko, ale 13 (!) gier, kilka gościnnych występów u innych developerów, własną mangę, serię komiksów i wchodzący na ekrany film później niegdysiejsi herosi zapuścili brzuszki, spowszednieli i spuścili z tonu. Pretekstu do powrotu na czerwony dywan dostarczyła wspomniana kinówka, luźno zresztą bazująca na scenariuszu pierwszej gry.

Obraz narobił sporo szumu i (przypuszczalnie) by ponownie sprzedać trzynastolatka, wystarczyłoby pociągnąć grę współczesnym mejkapem. Wiecie – podlaszczyć tekstury, rozbuchać rozdzielczość, odbębnić aziki, nagrodzić starych fanów garścią grafik koncepcyjnych czy innym komentarzem reżyserskim, po czym odstawić kolejną odsłonę ad Kalendas Graecas. I co? I guzik! Developerzy podeszli do zadania nadambitnie, tworząc – de facto – zupełnie nowy tytuł! Ratchet i Clank A.D. 2016 **bazuje na oryginale, ale nie boi się wykroczyć poza spisany ongiś kod** i wykorzystać doświadczenie, jakie jego architekci nabyli przez kilkanaście lat.

Ale Kino!

Nowości sygnalizuje już prolog (zdecydowanie względem oryginału przedłużony), w którym dochodzi do spotkania gatunkowych prymusów. Narracji klasycznej powiastki podejmuje się bufonowaty kapitan Quark, który opowiada współwięźniowi jedną z tych ciepłych historii o dwójce nieudaczników, co to wbrew wszystkiemu realizują swoje marzenia i udowadniają, że przyjaźń czy coś tam. Sztampa nad sztampy, ale scenariusz ma w sobie mnóstwo ciepła, które się nie starzeje. No i niezłośliwego dowcipu, jaki szczególnie błyszczy dzięki wypowiadającym kwestie aktorom.

Rdzeń fabuły pozostał ten sam. Mechanik Ratchet oraz odrzucony z taśmy produkcyjnej robocik Clank łączą siły i (przy symbolicznym wsparciu innych postaci) krzyżują plany niejakiego Dreka, który nabrał ostatnio paskudnego nawyku wysadzania planet. Całość uzupełniono o fragmenty pełnometrażówki oraz gościnne występy kilku charakterniaków, co to pojawili się w późniejszych odsłonach serii (chociażby doktora Nefariousa). **Najbardziej jednak cieszy**

Okiem Krigora

OCENA 9

Gdyby gra pojawiła się podczas premiery PS4 zamiast Knacka, to Sony oszczędziłoby sobie mnóstwa wstydu, a Ratchet i Clank byłby najpewniej (obok AC: Black Flag) najlepszym tytułem na premierę konsoli. Wybaczcie alloryzm, ale ta platformówka jest po prostu super. Od początku zachwyca piękną grafiką, która ma własny styl i jest zróżnicowana zależnie od lokacji. Mechanika? Bardzo przyjemna! Rozwój broni i zbieranie kart to powody, by kombinować i szukać np. ukrytych komnat ze skarbami. Jedyny powód do narzekań to AI: przeciwnicy bardzo często strzelają do nas, nie bacząc na przeszkody po drodze, co wygląda niestety trochę głupio.

uwspółcześnienie gagów. Trzynaście lat po narodzinach Ratchet i Clank potrafią obśmiać media społecznościowe, zadrwić sobie z kultury nerdów i okpić mentalność nastoletnich gwiazdeczek. Dzięki takim akcentom znajome kwestie nabierają sporo rześkości. Warto zresztą przez nie przebrnąć dla (chociażby) nowego zakończenia.

Dwa nagie miecze

Ratchet i Clank uderzają w nas wszystkim, co mają. Bogaty (i absurdalny!) arsenał, będący dla serii znakiem rozpoznawczym, tym razem zamknął się w liście 15 broni. Ołkej, zarachowawszy na liczydle, wyjdzie wam mniej pukawek niż w niektórych odsłonach, ale raz, że oręż zyskuje poziomy, i dwa, że da się go – zebrawszy znajdźki – rozwijać. Najbardziej raduje, iż zbrojeniowcy Insomniac nie zastosowali prostego „kopiuj & wklej", ale zaserwowali nam ratchetowy the best of! Z menu szybkiego wyboru możemy schwycić zarówno narzędzia klasyczne (Glove of Doom, Pyrocitor), jak i te przywleczone z następczyń, a przecież ukochane (Plasma Coil z Up Your Arsenal, Mr. Zurkon z A Crack in Time)! Jest też kilka świeżynek, że wyróżnię tylko krótkodystansowego shotguna zmieniającego przeciwników w kupę pikseli oraz pulsujący energią, zadający obrażenia dystansowe... bęben.

Pukawki i gadżety są zresztą tak świetnie miarkowane, że nawet gdyby okroić tytuł z pozostałych sekwencji, zabawy nie miałoby prawa przerwać choćby ziewnięcie! Mimo że zaczynamy z omnikluczem w łapie, kilkanaście godzin później zmuszamy wrogów do pląsów w rytm muzyki disco, podsmażamy płomieniami, wysadzamy rakietami, z czystej brawury przemieniając niedobitki w... owce.

Wypijmy za błędy

A to przecież raptem jeden składnik gameplayowego koktajlu, jaki serwuje nam Insomniac. Dorzućcie do tego platformową eksplorację, wyścigi deskolotek, dynamiczne ślizganki po szynach, celowniczek, sekwencje ucieczek oraz nieobecne w oryginale loty z jetpackiem, naparzanki statków kosmicznych i clankowe, wcale nie prostackie łamigłówki. A wszystko to w kilkunastu sceneriach, na zróżnicowanych poziomach, po których przemyka kilkadziesiąt rodzajów przeciwników.

A skoro już gawędzimy o level designie – **przynajmniej kilka plansz zaprojektowano właściwie od podstaw** (takie Novalis jest teraz zdecydowanie większe i bardziej wertykalne, co pozwala sensownie zabawić się przywleczonym z Into the Nexus plecakiem odrzutowym). I była to decyzja słuszna, bo takie nowe-stare lokacje błyszczą skalą i otwartością. Cieszy również rozwinięcie roli Clanka, który doczekał się własnych grywalnych segmentów. Kiedy robocik angażuje się w walki, jest co prawda dość topornie (nie dysponujemy wówczas ułamkiem arsenału Ratcheta... ba, nie dysponujemy wówczas żadnym arsenałem), ale zagadki, rozwiązywane z pomocą mniejszych maszyn (mogących służyć za mosty, generatory prądu i trampoliny), mogą wybudzić z letargu jedną czy drugą synapsę. Najgorzej z nowych sekwencji udały się momenty, w których siadamy za sterami wehikułu. Z prostej przyczyny – na tle całej reszty zwyczajnie się one ślamazarzą.

Karuzela z Rachetami

Nie będzie brawurą stwierdzić, że Ratchet i Clank to moment, w którym granica między grą a animacją Pixara zostaje ostatecznie zatarta. Tekstury są ostre, modele postaci pięknie animowane (zwracam uwagę na realistyczne futro), a środowisko bogate w detale. Wrażenia nie psuje lichość części efektów cząsteczkowych (zwracam uwagę na ogień rodem z poprzedniej generacji), fakt, że protagonista uporczywie przenika przez niektóre obiekty i sztywne (acz zupełnie nieinwazyjne) 30 klatek.

W tej całej symfonii pochwał fałszywa nuta wybrzmieć po prostu musi i juści, wybrzmie-

Jedno z najśmielszych odświeżeń w historii.

wa. Szczególnie mocno w polskiej wersji, która **choć dobrze zdubbingowana, razi brakiem wyczucia tłumaczy** (w okolicach trzeciego „masz skillsy, ziomeczku" sami ją zresztą wyłączycie).

Gdzieżbym się jednak gniewał! Dawni mistrzowie zmajstrowali gameplayową karuzelę, którą zalicza się ze spoconymi dłońmi i wywieszonym językiem. To – i proszę mnie bez żenady cytować – rimejk totalny, jedno z najśmielszych odświeżeń w historii, a zarazem arcygrywalny platformer, jakiemu konkurencja musi się kłaniać w pas. Nawet na dwie generacje później Ratchet & Clank mogą być dla gatunku doskonałą wizytówką. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

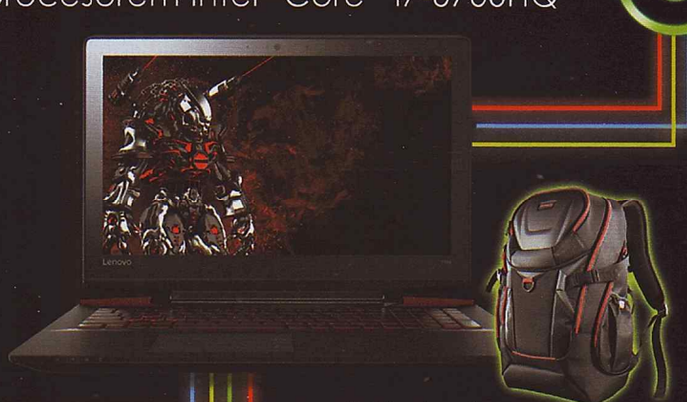
- fantazyjny, przemyślany arsenał
- gameplayowe ADHD
- sporo nowych sekwencji
- bardzo śmiałe odświeżenie
- przepiękna oprawa

- odrobinę zbyt łatwa
- tłumaczenie jest staranne, ale bez wyczucia
- niezbyt dynamiczne sekwencje lotu

REKLAMA

REKLAMA

Laptop Lenovo Y700
z procesorem Intel® Core™ i7-6700HQ



w zestawie plecak Lenovo Gaming Active 17"

WŁĄCZ SIĘ DO GRY

Matryca: 15,6 FullHD, **Pamięć:** 4 GB, **Dysk:** 1 TB
Grafika: Nvidia® GeForce GTX 960M, 3D RealSense

3446,-

intel CORE i7 inside

zapraszamy do salonów i na sferis.pl

Lenovo

SFERIS
Zaufaj Ekspertom

Ultrabook Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon i Xeon Inside są znakami towarowymi firmy Intel Corporation w U.S.A. i w innych krajach. Więcej informacji na temat kategorii procesorów Intel można znaleźć na stronie www.intel.pl/klasyfikacja.

PEGI ?

- PRODUCENT: STOIC GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 87 ZŁ (PC), DATA WYDANIA NIEZNANA (PS4, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU DOWOLNY, 2 GB RAM, KARTA GRAFICZNA DOWOLNA

GATUNEK: TAKTYCZNA/STRATEGICZNA/POWIEŚĆ WIZUALNA

The Banner Saga 2

Lubi zimnych mężczyzn: **9kier**

Wokół włóczniczki leżą stosy ciał, zarówno towarzyszy, jak i wrogów. Zostali tylko we dwoje – zakuty w zbroję dredge, dwa razy większy od Folki, maszeruje w kierunku wyposażonej w tarczę najemniczki i rozpoczyna zaciętą wymianę ciosów. I choć nie wierzę w zwycięstwo, główkuję, nawet gdy wojowniczka ledwo stoi, dzięki czemu w końcu dobija ogromnego skurczybyka. Cud!

Czarodziejka z runami zamiast błyskawicy okazała się mało użyteczna.

Przechodzenie obok czegoś takiego w jaskini wcale, ale to wcale nie jest niebezpieczne.

Mogłabym opowiedzieć jeszcze kilka takich historii. O tym, jak odważnie (i lekkomyślnie) podzieliłam swoje wojska, wysyłając jedną grupę do walki z mobilnymi centaurami, a drugą do obrony miasteczka. O tym, jak ścierałam się z królem otoczonym wiernymi elitarnymi gwardzistami, którzy przyjmowali na siebie wymierzone we władcę ciosy i nieustannie uzupełniali skład. Ci, którzy grali w pierwszą część The Banner Sagi, na pewno pamiętają supertrudną finałową walkę z olbrzymim Bellowerem i wiedzą, o czym mówię. Spędziłam z drugą częścią gry 18 godzin – prowadząc, jak do tej pory, złożoną z ludzi i wielkich varlów karawanę, podejmując decyzje i rozgrywając taktyczne starcia (szczegóły w CDA 03/2014) – i gdyby nie to, że nordycko-magiczna fabuła urwała się jak ucięta nożem, chętnie poświęciłabym jej drugie tyle.

To naprawdę „dwójka"?

Po zobaczeniu ostatniej cutscenki jestem przekonana, że trzecia część się wydarzy, będzie bezpośrednią kontynuacją historii, a pod względem mechaniki nie będzie się zbytnio różnić od poprzedników, bo tak było tym razem. Przyznam, że po zaimportowaniu sejwa z pierwszej odsłony zawiodłam się, widząc ponownie taki sam, niezbyt przejrzysty interfejs i najbardziej upierdliwy element „jedynki" – to, że walczący wręcz wciąż nie mogą atakować na ukos. Skuteczność w walce wciąż zależy od pozycjonowania, odpowiedniego wykorzystania pasywnych i aktywnych umiejętności bohaterów oraz efektywnego „celowania" to w zdrowie, którego ilość jest tożsama z wartością ataku, to w pancerz przeciwnika.

Z racji staroszkolnego systemu potyczki potrafią trwać przez dwa, trzy kwadranse, ale nadal mnie satysfakcjonowały, zwłaszcza w przypadkach, gdy byłam pewna, że nie wyjdę cało z walki. A takich było sporo, bo Stoic nie przejmuje się, że niedobitki z twojej drużyny ledwo stoją na nogach, i lubi dorzucić na pole bitwy kilku dodatkowych przeciwników „spoza mapy". Przeżywałam mikrozawał niemal z każdym przybyciem posiłków i nie pomagał wizualny bug ze znikającymi postaciami podczas potyczek z centaurami. Czwórka przedstawicieli tej nowej w serii rasy dołączyła zresztą do mojego klanu, wprowadzając do drużynowego arsenału choćby truciznę zadającą obrażenia w czasie (a także niezbyt dopracowane animacje), ale już kopnięcie, które powinno było wpłynąć negatywnie również na jednostki stojące za celem, nie zadziałało mi poprawnie ani razu.

Cholera, mój syn nie żyje!

Tym razem osią kampanii jest podróż znanego z poprzedniej części Rooka (to, czy karawanę poprowadzi on, czy jego córka Alette, zależy od finału „jedynki" – jeśli nie masz sejwa, możesz lidera wybrać) do twierdzy Arberrang. Mając na uwadze morale, ilość zapasów i rany bohaterów, decydowałam, kiedy rozbijać obóz, co zrobić z jeńcami czy jak przeprawić się przez rzekę. Im dalej parłam na zachód, tym silniejsza stawała się obecność magii, co zresztą odbijało się w ścieżce dźwiękowej Austina Wintory – jej mocne, nordyckie rytmy stopniowo zaczęły przeplatać się z onirycznym klimatem wiedźm, mrocznych lasów, mitologicznych, gargantuicznych potworów i starych bogów. Sama **fabuła jednak ponownie mnie rozczarowała**, nie tylko dlatego, że skończyła się tak raptownie. Scenarzyści Stoic nie zawsze sobie radzą – tandetną samobójczą sekwencję na początku wyśmiałam, podobnie jak to, że mówiąc o martwym dziecku, król użył obok siebie słów „kochałem tego chłopaka" oraz „cholera!". Developerzy mają też problem ze skracaniem dystansu w relacjach między postaciami, przez co wszystkie wydają się zimne jak północne śniegi, a miniwątek romansowy pojawił się nagle i kompletnie do reszty nie pasował.

A jednak trudno się do niektórych bohaterów nie przywiązać, bo spędzasz z nimi mnóstwo czasu zarówno przed walką – rozwijając ich statystyki i talenty czy przydzielając przedmioty – jak i w trakcie starć. Moim ulubieńcem pozostał berserker Bolverk, który przy umiejętnym łączeniu zdolności potrafi zaatakować kilka osób w turze, a z racji jego pokręconej historii i niejasnych motywów jestem bardzo ciekawa jego roli w trzeciej części. |CDA|

THE BANNER SAGA 2

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

- + satysfakcjonujące, wymagające walki
- + klimatyczna muzyka Austina Wintory
- + kilkanaście godzin zabawy
- + śliczna, starodisneyowska grafika...
- − ...póki nie robisz zbliżeń
- − systemowi walki przydałby się lifting
- − bugi podczas walk z centaurami
- − fabuła nie powala i kończy się zbyt raptownie

PEGI ?

PRODUCENT: FISHING CACTUS
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 64 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: TABELA WYNIKÓW

DEMO: BRAK
PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 4 X 3,1 GHZ, 4 GB RAM, GF 295 GTX/ ATI 4850 HD

GATUNEK: AKCJA

EPISTORY
TYPING CHRONICLES

Zabija słowem: **enki**

Zewsząd nadciągają insekty, a ja klepię w klawisze jak opętany. CEL, KOT, CAR, RYDZ – brzydale padają falami. GĘŚ, ZEW, ŻAR, BUS – rozochocony rozpętuję w szeregach wrogów ortograficzną apokalipsę. Wtem zamieram i zaczynają mi drżeć ręce – wśród przeciwników pojawia się ELEKTRODIAGNOSTYKA.

Odkąd pamiętam, zawsze żałowałem, że tak mało powstaje gier „maszynopisanych". Dziś jak nigdy wcześniej we wszelkich dziedzinach cywilizowanego życia potrzebna jest umiejętność obsługi klawiatury i jakże przyjemniej w grze strzelać serią, wykonując umiarkowanie skomplikowaną akrobację po klawiszach zamiast nudnego duszenia lewego przycisku myszy. Epistory umożliwia to pierwsze i chwała mu za to.

Natenczas Wojski...

To gra, w której mysz nie jest do niczego potrzebna. Można grać, nie odrywając rąk od klawiatury. I nie WSAD-u czy kursorów, tylko całej jej połaci, wykorzystywanej przez graczy co najwyżej w co bardziej skomplikowanych symulatorach lotu. Epistory zachęca do pisania. Chcesz w menu kontynuować przerwaną rozgrywkę? Wklep KONTYNUUJ. Chcesz obejrzeć mapę? Wpisz MAPA. Życzysz sobie rozwinąć szybkość poruszania się? Wduś ULEPSZENIA, a potem PRĘDKOŚĆ. **Podstawowe ułożenie dłoni podczas rozgrywki jest takie samo jak przy pisaniu bezwzrokowym** – palce wskazujące leżą na F i J, środkowe na E i I. Te cztery klawisze służą tu jako WSAD (bez obaw, można grać też „po staremu"), pozwalając na poruszanie bohaterki w czterech kierunkach quasi-izometrycznego świata.

Gra opowiada historię dziewczyny, która na grzbiecie lisa zwiedza „papierowy" świat, rozwijający się pod jej nogami w miarę jego odkrywania, i stopniowo przywraca go do życia. Gdy zauważymy jakiś interaktywny element, wystarczy wcisnąć spację i wpisać słowo, które się przy nim pojawia. HORTENSJA przy placku ziemi magicznie umai okolicę jakimś badylem. JASNOŚĆ przy kryształe w kopalni rozjarzy go na chwilę wraz z okolicą itd. Podobnie rozprawiamy się z oponentami, przy czym – zupełnie jak w oldskulowych Resident Evilach – nie da rady biec i strzelać. Trzeba rozklepać każdego z osobna, zanim się zbliży. Na szczęście do pomocy możemy zaprząc nieco magii. „Stacjonarność" systemu walki uwydatniana jest zwłaszcza w kluczowych starciach fabularnych, które polegają na staniu w miejscu i odpieraniu kolejnych fal wrogów, a urozmaicane są co najwyżej koniecznością rozświetlania okolicy. Potyczki tego typu stanowią również sedno osobnego punktowanego trybu areny.

Słowa, które bolą

W miarę odkrywania kolejnych obszarów świata i zaglądania do kolejnych ruin dziewczyna uczy się posługiwać czterema żywiołami. Ogień pali słowa, które należy wklepać, by zabić stwory, przyspieszając dezynsekcję okolicy. Lód zamraża je, piorun przeskakuje pomiędzy przeciwnikami, a wiatr ich odpycha. Niektóre owady są podatne tylko na konkretny rodzaj ataków, ale te można dowolnie przełączać w trakcie walki. Oczywiście wystarczy, walcząc w pocie czoła z nacierającymi falami, wpisywać OGIEŃ, LÓD, PIORUN lub WIATR. Najlepiej błyskawicznie i bezbłędnie. Znajomość poszczególnych rodzajów słowomancji wymagana jest również do tego, by odkrywać zaszyte w czterech stronach świata sekrety – do wielu miejscówek warto wrócić po kilku godzinach gry.

Epistory zbudowane jest na jednym schemacie, ale broni się sympatycznym, baśniowym klimatem (narracja prowadzona jest dwojako – ustami anglojęzycznej lektorki oraz słowami w języku ojczystym pojawiającymi się na ziemi). Grafika pełna jest żywych barw, a lokacje są zróżnicowane... czego niestety nie mogę powiedzieć o owadzich przeciwnikach. Chętniej zobaczyłbym mniejszą ich liczbę, ale za to ciekawiej zaprojektowanych – na przykład składających się z kilku segmentów podatnych na różne rodzaje magii. Wciąż jednak nie mogę sobie odmówić okazjonalnych powrotów do gry, by powklepywać w stronę niemilców nieco stosownych wyrazów (już widzę potencjał dla „mięsnych" modderów) i poudawać, że wreszcie kiedyś nauczę się tego pisania bezwzrokowego. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

+ pisz, by zabijać, niszczyć, tworzyć, przełączać
+ sympatyczny, baśniowy klimat
+ emocjonujące potyczki...
− ...na jedno kopyto

PEGI 16

- PRODUCENT: DICE
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: OK. 60 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 40 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 660/ATI HD 7850
- GATUNEK: FPS

STAR WARS BATTLEFRONT

ZEWNĘTRZNE RUBIEŻE

Przywdział zbroję szturmowca: **Krigore**

Nie opłaca się kupować gier w dniu premiery, a tym bardziej robić pre-orderów – najlepszym dowodem na to jest Battlefront. Trzeba było paru miesięcy, by twórcy naprawili wszystkie niedociągnięcia i tytuł stał się grywalny. No i pojawił się dodatek Zewnętrzne Rubieże.

Na początku Battlefront mnie odrzucił. Gra cierpiała przez niezbalansowaną rozgrywkę, niektóre tryby nie istniały, a jeden z nich – atak AT-AT – był imperialnym festynem, na którym niezmiennie dorzynano kryjącą się w zaspach Rebelię. W wielu wypadkach twórcy wzięli sobie narzekania graczy do serca i jest lepiej. No i pojawił się nowy, bardzo fajny tryb.

Nowy stary Konwój

Dobre jest to, co znane – dlatego zamiast silić się na nowe pomysły warto wrzucić do gry coś, co sprawdziło się gdzie indziej. Dokładnie tak było w przypadku Konwoju, który bywalcy Team Fortress 2 rozpoznają już w pierwszych sekundach zabawy w Zewnętrznych Rubieżach. Rozgrywka polega tutaj na tym, że rebelia przepycha wyznaczoną trasą i przez kolejne punkty kontrolne wózek wypełniony kluczowym dla walki z Imperium sprzętem. Na końcu drogi czeka rebeliancki transportowiec, po drodze zaś – gwałtowne starcia ze szturmowcami, którzy stają na głowie, by ten wózek z rupieciami nie pojechał ani o centymetr dalej. Walka jest tu szalenie intensywna – obydwie drużyny tłoczą się tu wokół ruchomej platformy. Ta dodatkowo wyposażona jest w tarczę, która częstokroć zmusza imperialną obronę do wyjścia zza osłon, ataku i walki wręcz na bardzo ciasnej przestrzeni. Serio, to jest świetne!

Oczywiście ponownie w ruch idzie spamowanie granatami w ciasnych przejściach – ale że te zostały już wcześniej znerfione, to zbytnio nie przeszkadza. Wielu graczy stosuje tu również strzelbę, która pojawiła się jako nowa karta. Tragedii z klinczami i balansem jednak nie ma: lokacje zaprojektowano z głową i na ogół da się bez problemu obejść w jakiś sposób obronę, jeśli ta jest ustawiona jednostronnie.

Nowe mapy są w porządku. Szczególne wrażenie robią garaż z barkami i rurociąg. To samo zresztą można powiedzieć o bohaterach: Greedo i Nien Nunb. Niby to druga liga i tło dla bardziej eksponowanych twarzy z filmów, ale dzięki ciekawym umiejętnościom wprowadzają powiew świeżości. Ten pierwszy rzuca różnymi rodzajami granatów i cechuje się wyostrzonymi zmysłami, które oznaczają wrogów na mapie, a także potrafi błyskawicznie strzelać do wielu celów. Drugi zaś jest wymarzonym wręcz wsparciem z wieżyczką przeciwpiechotną, snajperką i miną na wyposażeniu. Przypadną do gustu kombinatorom.

Ponownie na froncie

Są też nowe bronie, karty do ułożenia ręki – ale przede wszystkim **z radością powitałem fakt odświeżenia gry jako całości. Paru rzeczy jednak wciąż brakuje lub nie udało się poprawić**: zapomnijcie o dedykowanych serwerach – dobór miejsca, gdzie się bawimy, wciąż odbywa się automatycznie. My po prostu klikamy w łopatologiczne menu, przez co całość nabiera nieco każualowego posmaku. Ciągle kuleje też tryb atak AT-AT – w przeciwieństwie do maszyn, które niezmiennie kroczą ku rebelianckim bazom i triumfowi Imperium. W ogólnym rozrachunku Battlefront zmienił się jednak na plus.

Odnoszę wrażenie, że technicznie jest również dużo lepiej – gra wygląda świetnie, nowe mapy zachwycają szczegółami. Tylko grać i cieszyć oko. Można teraz przy Battlefroncie zgubić ładnych parę godzin, nawet jeśli nie macie w planach kupować dostępu do Zewnętrznych Rubieży. |CDA|

OCENA **8**

- GRYWALNOŚĆ 8
- WIDEO 9
- AUDIO 8

- + cztery nowe mapy
- + dwie nowe, ciekawe postacie bohaterów
- + nowy tryb jest bardzo grywalny
- + nareszcie da się grać z przyjemnością
- − dalej nie ma dedykowanych serwerów
- − atak AT-AT to wciąż głównie imperialne harce

3

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: STILLALIVE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 107 ZŁ (25 €)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 32 GRACZY ONLINE
- GATUNEK: SYMULATOR/EKONOMICZNA

BUS SIMULATOR 16

Liczy drobne: **gem**

Było tak: po rozstaniu z American Truck Simulatorem (chlip) odpaliłem nową wersję Bus Simulatora. Pętle przystanków fikcyjnego miasta w Niemczech zdawały się dobrym lekarstwem na pustkę po Kalifornii i Newadzie...

Propozycja studia Stillalive na pierwszy rzut oka wydała się memu wewnętrznemu mnie, niespełnionej primabalerinie wrocławskiego MPK, wręcz idealna. Bus Simulator 16 pozwala kierować w ruchu miejskim autobusami przegubowymi (nie tylko, ale „igły" to nie to samo) po własnoręcznie wytyczanych liniach w celu zaspokojenia dziecięcego marzenia posiadania Ikarusa 280(*). Zakłada przy tym, że gracz zechce trzymać się rozkładu, zadba o komfort pasażerów i co najważniejsze – będzie mu się chciało samodzielnie operować wszystkimi mechanizmami, których kontrolki znajdują się na tablicy rozdzielczej autobusu! A jak to mu się znudzi, opuści kabinę i pospaceruje po okolicy!

To zaś oznacza, słuchajcie, słuchajcie!, że sam wyjazd z zajezdni wymaga otwarcia drzwi garażowych, podejścia do autobusu, otwarcia drzwi przednich, zasięścia w fotelu, przekręcenia kluczyka w stacyjce, włączenia świateł i oświetlenia kabiny, zwolnienia hamulca parkingowego, zamknięcia drzwi, wbicia biegu i wciśnięcia gazu. Podjeżdżając do przystanku, wypada wrzucić prawy kierunkowskaz, zatrzymać się przy krawężniku, włączyć hamulec postojowy, aktywować przyklęk (ołjes!), otworzyć drzwi, czasem także wysunąć rampę dla inwalidów. Następnie należy obsłużyć pasażerów chcących kupić bilet u kierowcy, a po zajęciu przez nich miejsc zamknąć drzwi, wciągnąć rampę, odklęknąć, zwolnić hamulec, pomrugać lewym kierunkowskazem i ruszyć. Okazjonalnie trzeba także osobiście podnieść tyłek z fotela, by ręcznie odblokować drzwi albo upomnieć blokującego je.

I byłbym, zapewniam was, zachwycony i mógłbym tak, powiadam wam, godzinami, gdyby nie jedna rzecz: **fatalny model jazdy**. Autobusy nie tyle jeżdżą, co ślizgają się, przez co trudno wyczuć ich ciężar i wymiary. Przez to też jazda była dla mnie nie przyjemnością, ale obowiązkiem, bo tylko jeżdżąc, można zarobić na kolejne pojazdy (np. te na licencji MAN-a) czy odblokować kolejne dzielnice miasta. Nieznośna zdała mi się także minigierka w wydawanie drobnych, jak również – niestety – **oprawa graficzna, która przywodzi jako żywo na myśl Midtown Madness z 1999 roku**. Koniec końców na symulacjach zawiodłem się w tym roku po raz drugi i na razie zamierzam trzymać się od nich z daleka. |CDA|

(*) Kultowy przegubowy autobus miejski z 1973 roku z unikatowym system odprowadzania spalin do wnętrza pojazdu – będącym nieplanowanym przez konstruktorów efektem miliona przejechanych kilometrów po kultowych wrocławskich dziurach.

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 4
AUDIO 7

+ licencja MAN-a
+ mikrozarządzanie

− fatalny model jazdy
− fatalny model jazdy
− archaiczna oprawa
− fatalny model jazdy

18

- PLATFORMY: PC, XBO, PS4
- PRODUCENT: BETHESDA GAME STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
- CENA: 42 ZŁ (PC, PS4), 45 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: RPG

FALLOUT 4
AUTOMATRON (DLC)

Stworzył robota i zapłakał nad jego losem: **Cursian**

O wadach i niedoróbkach Fallouta 4 można by napisać książkę, a mimo to wiele osób, w tym ja, i tak świetnie się przy nim bawiło. Jako że z podstawki już dawno wycisnąłem wszystkie soki, ucieszyłem się na wieść o pierwszym fabularnym DLC. Przedwcześnie.

Akcja Automatrona rozpoczyna się wraz z odebraniem transmisji radiowej, w której pewien nieszczęśnik prosi o pomoc w ochronie napadniętej karawany kupieckiej. Na miejscu okazuje się, że agresorami są dziwaczne, posklecane ze złomu roboty. Parę wystrzałów z broni plazmowej później dowiadujesz się, że przybyłeś za późno, a jedynym ocalałym jest przyjaźnie nastawiony automat o imieniu Ada. Blaszana panienka wyjaśnia, że jest dalece zmodyfikowanym szturmotronem, a jej ukochany twórca leży gdzieś na pobliskiej stercie trupów. W zamian za ujawnienie tajników jego fachu domaga się odnalezienia i wyeliminowania Mechanika – ogarniętego kompleksem zbawcy maniaka odpowiadającego za cały ten bajzel.

Nudnawa, pozbawiona głębi historyjka dobiega końca po dwóch-trzech godzinach i choć ostatnia scena daje możliwość podjęcia istotnej decyzji, to ze względu na nijakość NPC-ów trudno uznać ją za absorbującą. Co gorsza, poszczególne zadania nie grzeszą złożonością i bywają upierdliwe. Przez większość czasu będziesz biegał po mapie w poszukiwaniu Arcyważnych Przedmiotów lub składników niezbędnych do wzniesienia kluczowej budowli. **Gdyby Automatron był zwyczajnym zadaniem pobocznym w oryginalnym Falloucie 4, uplasowałby się zapewne gdzieś w ogonie stawki.**

To, co decyduje o sile DLC, to **możliwość tworzenia własnych robotów i ulepszania tych, które dołączyły wcześniej**. Za pomocą broni, pancerzy, chwytaków itd. powołasz do życia wymarzonego blaszaka. Szkoda tylko, że cała frajda z konstruowania towarzyszy rozbija się o ich słabiutką, iście bethesdową AI. Po co inwestować górę forsy w ulepszenia, skoro w ostatecznym rozrachunku i tak możesz liczyć wyłącznie na siebie, bo głupkowata kupa złomu potyka się o własne nogi, a przy pierwszej okazji najpewniej zablokuje się na jakimś kamieniu?

PS: W sprzedaży jest też Wasteland Workshop, dorzucający szpargały do domu i pozwalający na chwytanie potworów i wystawianie ich przeciw sobie w walkach na arenie, ale jego jakość jest godna pożałowania. |CDA|

OCENA

4+

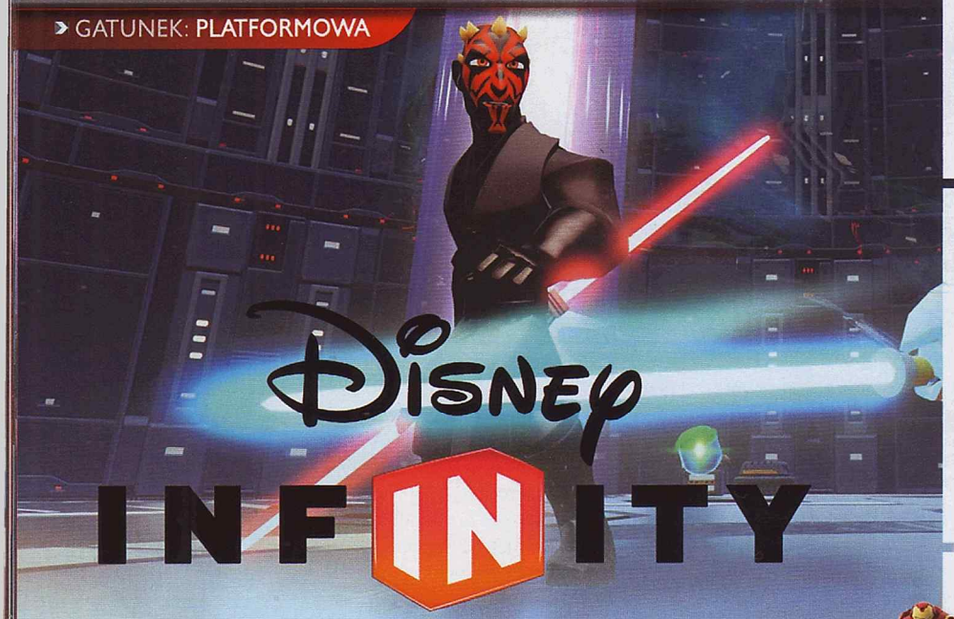
GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 7
AUDIO 8

+ tworzenie robotów jest fajne...

− ...ale głupiutka AI pozbawia je sensu
− całość pęka w mniej niż trzy godziny
− beznadziejna fabuła

PEGI 7

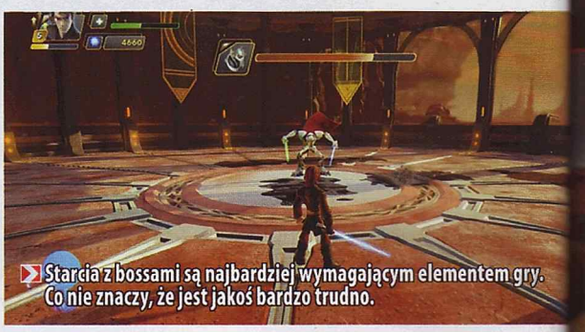
- PRODUCENT: AVALANCHE SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- CENA: 150 ZŁ (PC), 230 ZŁ (PS3, X360), 250 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 4 OSÓB, 2 OSOBY LOKALNIE
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: NA PC WERSJA FREE-TO-PLAY PLACU ZABAW
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GF 560/ATI HD 5600
- GATUNEK: PLATFORMOWA



3.0 EDITION

Dzierży miecz Anakina: **Krigore**

Ostatnia odsłona Skylanders – największego konkurenta serii Disney Infinity – okazała się bardzo dobra. Ojcowie Myszki Miki, by nie pozostać w tyle, wytoczyli więc najcięższe i stosunkowo niedawno nabyte działa: Gwiezdne Wojny.



Starcia z bossami są najbardziej wymagającym elementem gry. Co nie znaczy, że jest jakoś bardzo trudno.

Misje z lataniem to często tunelowe celowniczki.

Przez kolejne misje prowadz… zawsze jakaś gadająca głow…

Seria Disney Infinity to taki zwierz, który został wymyślony po to, by dzieciakom sprawiać radość, a rodzicom czyścić portfele. Na początku jest zestaw startowy: kampania, kilka postaci i... sugestia, że w sklepie jest tego więcej. Dużo więcej. „Trójka" została zbudowana na podstawie tego samego wzoru – tutaj jednak pakiet startowy jest nieco skromniejszy niż poprzednio.

Moc jest w nim silna

Twórcy Disney Infinity 3 postawili w przypadku uniwersum Star Wars na przejrzysty schemat: dwójka bohaterów i kampania. Na początku dostajemy więc Zmierzch Republiki oraz Anakina i Ahsokę Tano. Płatny ekstra już jest duet Leia i Luke, którzy biegają po lokacjach Powstania przeciwko Imperium, a także dwójka bohaterów z najnowszego, siódmego epizodu Star Wars (zestawy po 130 zł każdy) wraz z właściwymi sobie lokacjami. Oprócz tego są i inne światy: Marvela z Kapitanem Ameryką oraz Disneya z filmu „W głowie się nie mieści". Są też pojedyncze figurki postaci (ok. 50 zł za sztukę), a w ramach danego uniwersum można używać również posążków z poprzednich odsłon gry. **Niestety figurki światów ze starszych wersji z nową odsłoną już nie działają** – co jest jak dla mnie minusem, bo wystarczyłyby chęci i uruchamiane figurką bezpłatne DLC. Ale nie da się i trzeba płacić na każdym kroku.

Niby dla dzieci, ale bawiłem się dobrze.

Kampania w pakiecie startowym to stosunkowo prosta platformówka, która prowadzi nas przez kilka planet znanych z pierwszej trylogii z młodym Anakinem. Nie spodziewajcie się tu gameplayowych rozkmin godnych Dark Souls: to kolejne lokacje, gdzie falami pojawiają się przeciwnicy oraz bossowie, z którymi jednak dzieci, a tym bardziej dorośli radzą sobie bez większych kłopotów. **Pomimo prostoty gameplay może się podobać** – choćby ze względu na niezmiennie fajny rozwój postaci czy obecność stworzonych na podobieństwo MMO hubów, gdzie da się np. brać poboczne zadania. Ale nie wszystko jest tu dobre: etapy, gdzie musimy latać różnego rodzaju myśliwcami czy poduszkowcami, na ogół są zrobione słabo. Swoboda jest w tym przypadku często pozorna, a gra w swej istocie to taki nieco bardziej rozbudowany celowniczek.

Wolność widzę!

Trzecia część nie przyniosła rewolucji w grafice: to dalej kreskówkowe postacie rysowane w dość dużym uproszczeniu. Źle to nie wygląda, ale aktorsko... W wielu miejscach przy polskim udźwiękowieniu zabrakło twardej ręki reżysera i efekt jest taki, że np. Mace Windu mógłby dołączyć do ekipy „Strażników Galaktyki". Jako drewno. Na szczęście nie przeszkadza to bardzo w trybie placu zabaw. Ten został fajnie rozbudowany: dostaliśmy centrum aktywności, z własną chatą, którą możemy modyfikować, szeregiem doradców, przewodników i przyjaciół ze światów Disneya. Co więcej: da się tam ścigać, uprawiać własny ogródek, ćwiczyć umiejętności walki, a nawet odwiedzić salon gier czy kino, by wspólnie grać i podziwiać treści tworzone przez innych graczy. No i przede wszystkim każdy może poczuć się jak sam Walt Wszechmogący i kreować własne przygody z odblokowanych elementów uniwersum Disneya. **To trochę taki bajkowy Minecraft**, gdzie do dyspozycji mamy cały zestaw klocków, automatów i znanych postaci, które można zmuszać do podejmowania określonych akcji. Trzeba jednak mnóstwa czasu, by docenić to wszystko.

Disney Infinity 3.0 to udana odsłona – **twórcy wykonali solidną robotę, która przypadnie dzieciakom do gustu**. Mnie, staremu koniowi, bardziej podobały się Skylanders SuperCharger ze względu na kształt lokacji i możliwości, jakie daje używanie różnych pojazdów. Za DI 3.0 przemawia jednak ogrom dostępnych aktywności i fakt, że gra pomimo tej samej kategorii wiekowej jest przystępniejsza dla młodszych dzieci. Gdybym był brzdącem i miał więcej czasu – szalałbym.

PS: Wyjaśniając zawirowania z cenami: pecetowa wersja placu zabaw jest za darmo. Płacimy za stały dostęp do światów i postaci, można więc stwierdzić, że odpowiednik zestawu startowego na PC kosztuje tyle co ten sam świat, czyli 150 zł. Nie ma jednak figurek, przez co całość traci. |CDA|

DISNEY INFINITY 3.0

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

- + przyjemna kampania z bohaterami Star Wars
- + ciekawe postacie Anakina i Ahsoki Tano i ich rozwój
- + wsteczna kompatybilność z figurkami postaci z poprzednich części
- + dużo możliwości zabawy i tworzenia światów
- + mnóstwo nowości i fajnych rozwiązań w trybie placu zabaw
- − pakiet startowy skromniejszy niż wcześniej i w przypadku konkurencji
- − by zgromadzić całą kolekcję, trzeba wydać małą fortunę
- − model lotu jest słaby i często udawany
- − brak zmian w jakości oprawy
- − polskie dialogi aktorsko takie sobie

PEGI ?

- PRODUCENT: AMANITA DESIGN
- DYSTRYBUTOR: NP. GOG
- CENA: OK. 76 ZŁ (17,59 €)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,3 GHZ, 1 GB RAM, KARTA GRAFICZNA DOWOLNA

GATUNEK: PRZYGODOWA

Czekam, aż ktoś posądzi Amanitę o rasizm...

SAMOROST 3

...oraz o promowanie rozwiązłości seksualnej i palenia tytoniu.

Znów grała w Botaniculę: **9kier**

Seria Samorost rozpoczęła żywot jako przygodówka przeglądarkowa, potem, przy okazji „dwójki", rozwinęła się w pełnopłatny drobiazg, by ostatecznie ewoluować w... Botaniculę. Świat nie potrzebuje drugiej Botaniculi, tak samo jak redakcja nie potrzebuje drugiego Papkina.

Tak, trzecia część to Botanicula, która tylko wygląda jak Samorost, bo Amanita nie potrafiła rozstać się z pszczółkami, grzybkami, kwiatkami i drzewkami. Pamiętacie cokolwiek z fabuły Botaniculi? Bo ja nie. Jedyne, co przychodzi mi na myśl, to kasztany, ślimaki, żołędzie i inne okoliczności przyrody, ale historia – choć jakaś na pewno kryła się między tymi wszystkimi gałęziami – kompletnie nie utkwiła mi w pamięci, a ogrywałam ją długo po premierze. Od mojej ostatniej schadzki z Samorostem 3 minęły zaledwie dwa dni i czuję, że przeciętna historyjka już teraz próbuje uciec mi z głowy przez uszy.

Korniki śpiewają, rośliny klękają

Dlaczego właśnie tamtędy? Tym razem znany z serii gnom – zresztą nijak niepasujący graficznie do częściowo fotorealistycznego otoczenia – znajduje niedaleko domu trąbkę i okazuje się bardzo utalentowany, a fabułę napędza mechanika komunikowania się z duchami za pomocą wygrywanych melodii. Nie martw się – nie musisz uczyć się gisów, pauz i bemoli, a słuch muzyczny przyda się w zaledwie jednej łamigłówce. **Trzeci Samorost to sześć godzin klasycznego, bardziej wymagającego niż do tej pory point'n'clicka** (sześć godzin! Miła odmiana po 15-minutowej „jedynce" i maksymalnie 1,5-godzinnej „dwójce"), w którym przedmiotów zbierasz niewiele, a rozgrywka opiera się na interakcji gracza z otoczeniem. Tradycyjnie ludek z białą szlafmycą wtrącający tu i ówdzie frazę po czesku potrafi korzystać z obiektów na odległość, i to na różne sposoby – nieraz będziesz musiał coś rozhuśtać, rozkręcić czy zgiąć, ale jak się okazało, na tyle rzadko, bym zdołała zapomnieć o takiej możliwości i dwukrotnie zaciąć się z tego samego powodu.

Jedną z pierwszych zagadek było ustawianie animowanych kart, które na siebie oddziaływały, i był to jeden z momentów, w których porwała mnie magia stworzonego przez Amanitę świata. Wkrótce okazało się, że pozostałe łamigłówki to gatunkowy standard, ale eksplorując kosmos – bo też bohater zwiedza wszechświat na pokładzie statku zbudowanego z purchawki – nietrudno nie poczuć się jak Mały Książę. Nowy Samorost nie tylko jest dobrze udźwiękowiony (pieśń korników! Lekko orientalna muzyka przy herbacie! Reszta również była przyjemna dla ucha, ale nie została mi w głowie), lecz także **zjawiskowo wygląda, co nie jest w przypadku gier tego studia wyjątkiem**, ale w przypadku tej konkretnej serii – już tak.

Cuda, cuda ogłaszają!

A jednak **Samorosta nie pokochałam, bo ewidentnie zabrakło w nim boskiej iskry**. Pod śliczniutkimi lokacjami i ładną muzyką nie kryje się zbyt interesująca opowiastka, łamigłówki nie były przesadnie angażujące, twórcy rozleniwili się w kwestii hitboksów, a część animacji trwa zdecydowanie zbyt długo, co frustruje zwłaszcza podczas zastojów, gdy biega się wte i wewte i ostatnią rzeczą, na jaką ma się ochotę, jest kolejna przeprawa przez rzekę. Plusik za to, że twórcy nie zmuszają do backtrackingu, bohater nauczył się szybciej biegać, a wiele zagadek jest opcjonalnych i można je zaliczać również po zobaczeniu napisów końcowych dla dodatkowej animacji czy osiągnięć na Steamie. Oprócz tego ze względu na brak mówionych dialogów – postacie porozumiewają się za pomocą komiksowych dymków – i ogólną łagodność tytuł nadaje się także dla najmłodszych. Już wcześniejsze odsłony były infantylne, ale „trójka" jeszcze podkręciła tę cechę, w związku z czym gnom dość często tańczy, śmieje się i cieszy.

Gra nie zostanie mi w pamięci.

Nie zrozumcie mnie źle – nie mam nic przeciwko prostocie, ale lubię, kiedy coś się pod nią kryje. Urokliwy **Samorost 3 przypomina wydmuszkę pomalowaną na Wielkanoc ładnie, ale w standardowe dla Amanity wzory**. I jak taka niezapamiętywalność kompletnie nie przeszkadza mi w przypadku „Family Guya", do którego mogę po kilku miesiącach wrócić i znowu bawić się świetnie, tak Samorost ma do zaoferowania głównie ładne ciuszki, a to za mało, bym miała ochotę jeszcze raz budować statek kosmiczny. |CDA|

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 7

- + dłuższa i trudniejsza
- + nie brakuje jej uroku
- + zjawiskowa grafika
- + ładna muzyka
- + przyjazna osobom w każdym wieku
- − niezbyt angażująca historia
- − dość przeciętne zagadki
- − zbyt długie animacje

Okiem Ghosta

OCENA **8+**

Są takie gry, które pozostawiają trwały ślad w pamięci. Czasem jest to postać bohatera, jakaś melodyjka, zaskakujący zwrot akcji. W serii Samorost jest to klimat i specyficznie zbudowany świat. Za to właśnie uwielbiam dwie wcześniejsze części. „Trójka" zafundowała mi jeszcze ładniejszą grafikę, oprawa dźwiękowa została znacznie rozbudowana w stosunku do poprzedniczek (nie mówiąc o tym, że jest doskonale dobrana), a długość gry sprawiła, że zniknął wcześniejszy żal, że to już koniec rozgrywki. To jest Samorost, który mi się podoba i do którego jeszcze będę wracał. Nadal ma swój magiczny urok.

PEGI ?

- PRODUCENT: HEART MACHINE
- DYSTRYBUTOR: NP GOG.COM
- CENA: OK. 76 ZŁ (20 $)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I5, 4 GB RAM, GRAFIKA Z 512 MB

CD-ACTION POLECA

GATUNEK: AKCJA/RPG

HYPER LIGHT DRIFTER

Powraca do korzeni: enki

Od pierwszych klatek intra, od pierwszych nut ścieżki dźwiękowej wsysa do środka, na przemian angażując do granic możliwości i kojąc skołatane nerwy. Jest idealną współczesną ewolucją gier, dzięki którym zyskałem pasję, jaką pielęgnuję do dziś. Uwielbiam takie rzeczy.

Równie znakomite technicznie, co enigmatyczne intro gry maluje posępny obraz dogorywającego, stechnicyzowanego świata, w którym miejsce dla siebie znaleźli drifterzy – poszukiwacze zaginionej wiedzy, odkrywcy zapomnianych wynalazków. Główny bohater jest jednym z nich i szuka bardzo konkretnej rzeczy – leku na chorobę, która powoli trawi go od środka. Choć jest wyjątkowo sprawnym wojownikiem, na przestrzeni całej fabuły – opowiadanej bez słów, za pomocą obrazów – wielokrotnie słabnie, kaszle krwią i miewa chmurne wizje przypominające o tym, że śmierć jest o krok. Cały ten ponury ton bardzo umiejętnie przesuwany jest w tło z chwilą chwycenia w dłonie klawiatury i myszy lub pada, oddając pola nieskomplikowanej i jednocześnie świetnie zaprojektowanej rozgrywce.

Szukania mi trzeba

HLD to jednocześnie **list miłosny do gier zeldopodobnych i hołd oddany dynamicznym brawlerom** er ośmiu i szesnastu bitów. Nie wyjaśniając wiele prócz przedstawienia podstawowego zestawu ruchów driftera (atak mieczem, strzał, blink, później również rzut granatem), cisnął mnie w samo centrum świata składającego się z czterech dużych regionów. Po jednym na zachód, północ, wschód i południe od wioski stanowiącej główny hub gry. Ich eksplorację odbywałem na rozległych, naziemnych i podziemnych, połączonych ze sobą przejściami „planszach" i niemal każda z nich kryła w sobie jakiś sekret. A to ukryte przejście za drzewem, a to przełącznik po drugiej stronie szerokiego uskoku uczęszczanej ścieżki, a to drzwi, które otwierają się dopiero po wykonaniu konkretnych czynności gdzieś hen daleko.

Każda tego typu znajdźka, co się po prostu nie zdarza, przywołała w okolice mojej twarzoczaszki szczery wyraz zadowolenia. Podobnie zresztą jak każde zakupione za znalezioną w ten sposób walutę ulepszenie oraz każde trudniejsze starcie, z którego nie wyniesiono mnie na tarczy. Aby wyjaśnić, skąd się bierze całe to nieopisane dobro produkcji, które rozlewa się we mnie błogim ciepłem, gdy tylko zaczynam grać, i które wciąż czuję, stawiając niniejsze cyfrowe kleksy, trzeba jednak zajrzeć głębiej.

Definicja znakomitej gry.

Czysta satysfakcja

Choć rozgrywa się w przestronnym świecie, opowiadana przez grę historia jest w bardzo spójny sposób kameralna. Bohater, podobnie jak jego przeciwnicy, ma tylko kilka punktów życia, a jego spokojna wędrówka przerywana jest momentami pełnych napięcia starć. **Liczy się każdy trafiony cios, każdy w porę wykonany unik i każdy odbity pocisk** (zwłaszcza w przypadku wymagających starć z bossami). Amunicję regenerują trafienia bronią białą, więc nieustannie zmieniałem dystans do wrogów. Grając, mogłem liczyć tylko na swój spryt i refleks, a im dalej się zapuszczałem, na tym trudniejsze próby byłem wystawiany. Na swojej drodze spotkałem niewiele enpeców, spośród których jedynie część miała mi cokolwiek do przekazania. Gra była przy tym wyjątkowo wyrozumiała dla mojego czasu, nie wymagając ode mnie grindowania i nie blokując sztucznie progresu. **Wyjęła mi z życia siedem przemile spędzonych godzin**. (Wciąż mi mało, ale jest new game plus!)

Oprawa gry jest fantastyczna. Mojej podróży nieustannie towarzyszyła doskonale budująca klimat elektroniczna muzyka Disasterpeace'a, a żywe barwy i śliczne animacje (otoczenia oraz przeciwników) bardzo przyjemnie masowały moje gałki oczne. Wszystko w przywołującej błogie wspomnienia rozdzielczości 480p.

Współczesny klasyk

Jasne, nie wszystko jeszcze gra tutaj tak, jak powinno. Heart Machine produkuje łatki z prędkością przekraczającą ludzkie pojęcie, jednocześnie zdradzając brak obycia i potrzebnej czasem w dialogu z hardkorowymi fanami twardej ręki (vide patch ułatwiający nieco rozgrywkę i wycofanie zmian dwa dni później pod presją niezadowolonych członków społeczności). Bardzo chętnie zobaczyłbym również rozgrywkę w 60 zamiast zablokowanych 30 klatkach na sekundę. Ale to nic więcej ponad zrzędzenie zgryźliwca. Hyper Light Drifter **to prawdziwy klasyk**, którego wspomnienie – jeżeli ogrywałbym go jako chłonący wszystko jak gąbka kilkunastolatek – zostałoby ze mną na całe życie. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 9

- + prześwietnie zaprojektowany świat, masa sekretów
- + szybkie, wymagające starcia
- + fantastyczna oprawa audiowizualna
- + klimat!
- − częste zmiany balansu w łatkach
- − tylko 30 klatek

7

- PLATFORMY: PC, XBO
- PRODUCENT: MOON STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: STEAM, SKLEP XBOX
- CENA: OK. 70 ZŁ (XBO, UPDATE ZA 18 ZŁ), BRAK (PC)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: TABLICE WYNIKÓW
- GATUNEK: PLATFORMOWA/METROIDVANIA

CD-ACTION POLECA

ORI AND THE BLIND FOREST: DEFINITIVE EDITION

Oprawa gry wciąż jest oszałamiająca.

Nowa lokacja wita ciemnością, ale szybko rozkwita tradycyjną feerią barw.

Definitywnie poleca: **CormaC**

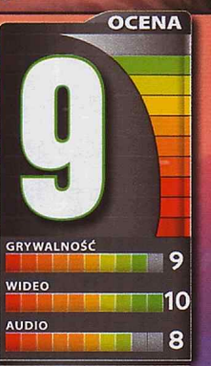
Co można było poprawić i dodać w produkcji, która już w pierwotnej wersji rzuciła na kolana graczy na całym świecie? Całkiem sporo.

Jeżeli do tej pory nie zwiedziłeś z Ori baśniowego lasu Nibel, z braku miejsca odsyłam cię do numeru 05/2015, gdzie gem wytłumaczył, dlaczego produkcja Moon Studios **jest jedną z najlepszych – o ile nie najlepszą – platformówką ostatnich lat**. Przygotowując nowe wydanie, twórcy wsłuchali się w krytyczne głosy graczy i recenzentów. Pierwotna wersja oferowała tylko jeden poziom trudności, który potrafił tak dać w kość, że chciało się wyć z bezsilności, i odstraszyć słabszych duchem. Teraz wybierać można spośród czterech. Najłatwiejszy wciąż stanowi wyzwanie, ale obniżono w nim obrażenia odnoszone przez Ori, a do sekwencji ucieczek dodano punkty kontrolne. **Gra wciąż nie przechodzi się sama i wbrew stylistyce nie nadaje się dla dzieci, ale stała się strawniejsza.** Zwłaszcza że studnie dusz działają teraz jako przystanki szybkiej podróży, co w pewnym stopniu wyeliminowało uciążliwy backtracking. Przy okazji rozwiązano problem niemożności powrotu do niektórych zaliczonych lokacji (np. po przegapione znajdźki). Szukający jeszcze większych wyzwań niż w oryginale znajdą je w dwóch trybach trudniejszych od normalnego, przy czym w najbardziej hardkorowym zgon równoznaczny jest z końcem przygody.

Definitive Edition to także **nowy obszar zręcznie wkomponowany w dotychczasową mapę**. Wejście do niego umieszczono wygodnie przy pierwszej studni i można się do niego dostać już po zdobyciu zdolności wskakiwania po ścianach. Nowy segment w żadnym wypadku nie jest zapchajdziurą. Jest duży, ma pewną wartość fabularną (przedstawia przeszłość Naru), pod względem projektu nie odbiega od pozostałych, a co najważniejsze – **obdarza Ori dwiema nowymi zdolnościami**. Pierwszą jest dash (po wykupieniu odpowiedniego skilla także w powietrzu), drugą zaś granat świetlny, który nie tylko stanowi przydatną broń, lecz również zwiększa mobilność sierotki, bo po podrzuceniu można użyć go do bashowania (czyli wystrzelenia się w powietrze).

W swej ostatecznej formie Ori to nie tylko znakomita okazja, by nadrobić ewentualne zaległości – a uważam, że to gra, której powinien doświadczyć każdy, kto nie ma alergii na platformowanie – ale też dobry powód, by powrócić do Nibel. Tym bardziej że posiadacze oryginału na XBO mogą zaktualizować go do Definitive Edition za 18 zł (wersja steamowa się przesunęła, ale w momencie, gdy czytasz te słowa, powinna być już dostępna). |CDA|

OCENA



- + fantastyczna gra jest jeszcze lepsza...
- + ...a także przystępniejsza
- + duży, wartościowy nowy obszar
- + dwie przydatne nowe zdolności
- + wciąż obłędnie piękna
- – na najniższym poziomie trudności wciąż potrafi dać popalić
- – podstawowe rzeczy (wybór trudności, szybka podróż) należało naprawić darmowym patchem

12

- PLATFORMY: PS4, XBO
- PRODUCENT: CAPCOM
- DYSTRYBUTOR: PS STORE, SKLEP XBOX
- CENA: 84 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DLA 2 OSÓB (LOKALNIE), DO 6 OSÓB (PRZEZ SIEĆ)
- GATUNEK: AKCJA

RESIDENT EVIL 6

Grał w najlepszą grę o wrestlingu w historii survival horrorów: **Cross**

Ponad sto godzin i ciągle mi mało. Podczas gdy inni narzekają, że Resident Evil zmierza do rynsztoka, ja po raz tysięczny odpalam tryb Mercenaries, żeby wypróbować ciosy Reya Mysterio czy Randy'ego Ortona na kolejnych żywych trupach.

DDT, RKO, German Suplex, Tombstone Piledriver... Tak naprawdę ta recenzja mogłaby się składać tylko z nazw niesamowicie animowanych ciosów, które są w stanie wykonać na zmutowanych bestiach bohaterowie gry. **Resident Evil 6 nie ma zamiaru zachwycać mistrzowsko budowaną atmosferą horroru – zamiast tego daje ci narzędzia do stworzenia choreografii walki na pograniczu „Johna Wicka" i „The Raid 2", a potem mówi „baw się dobrze".** Wślizgi w grupkę przeciwników połączone z upuszczeniem na ziemię ładunku wybuchowego, który detonujesz po odskoku na bezpieczną odległość. Szalone akrobacje ze strzelbą lub podwójnymi pistoletami, które dzięki mechanice szybkiego strzału na ślepo potrafią przy akompaniamencie niesamowitych animacji oczyścić ekran z wrogów. Efektowne i satysfakcjonujące kontry atak ów wręcz. Widzieliście strzelaninę w kościele z „Kingsman: Tajne służby"? Jeśli nie, nadróbcie to jak najszybciej, a jeśli tak – wiedzcie, że po opanowaniu systemu walki RE6 to niekończąca się interaktywna wersja tej sceny, brakuje tylko muzyki Lynyrd Skynyrd w tle. Czasem widzę narzekania biednych duszyczek, które marudzą na forach, że ciągle brakowało im tu amunicji na strzelanie zza osłon. Serio? To nie gra o kolejnym tchórzu chowającym się za murkiem, to gra, w której Colin Firth na pustkę w magazynku reaguje sprzedaniem running bulldoga kolejnemu jegomościowi.

Nie chcę oczywiście totalnie zbywać tu krytyków gry – zgadzam się, że **kampanie są tu niesamowicie nierówne**, pełne zbędnych i koszmarnie głupich sekwencji, a ich level design rzadko kiedy w pełni wspiera wariactwa, na jakie stać tu bohaterów. Wysoki poziom trudności i skory do śmiechu co-opowy partner to w singlu mus – pierwszy każe wam opanować szybko wszystkie tajniki systemu walki, a drugi pomoże wyśmiać najgorsze momenty gry. Ale uwierzcie, że są one naprawdę nieważne. Kiedy zaczniecie się bawić genialnym trybem Mercenaries: No Mercy (arcade'owe szaleństwo, dotąd pecetowy exclusive, teraz wreszcie na PS4 i XBO), inwazjami à la Dark Souls, crossoverami (spotykając w trybie historii inną z ośmiu rożnych grywalnych postaci, możesz zawitać do jej kampanii i vice versa), będziecie zbyt zajęci zabawą w Johna Wicka, by zwracać uwagę na minusy. |CDA|

OCENA

- + magiczny i głęboki system walki
- + absolutnie niesamowite animacje wrogów i ataków
- + szalenie ambitna w założeniach gra
- + liczne dodatkowe tryby pozbawione problemów kampanii
- – koszmarnie nierówne, często beznadziejne kampanie (700 twórców, brak wspólnego pomysłu)
- – czasem level design naprawdę trudno zdzierżyć

PEGI 12

- PRODUCENT: THREE ONE ZERO
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 85 ZŁ (20 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 64 BIT, CPU 4 X 2,5 GHZ, 8 GB RAM, GF 650 GTX/AMD HD 7770

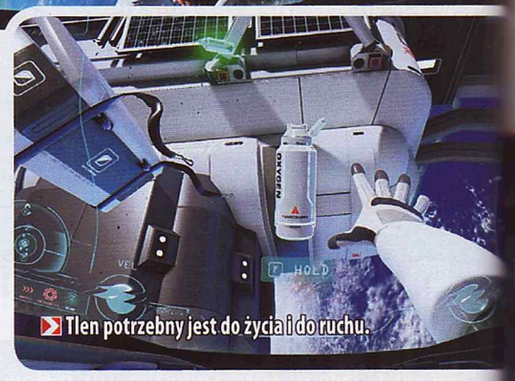
- GATUNEK: SYMULATOR SPACEROWICZA

ADR1FT

Literuje słowo „bzdura": **enki**

Bardzo podobała mi się „Grawitacja", byłem na niej w kinie dwukrotnie. Ścieżki dźwiękowej słucham do dziś. Niestety przygoda z Adrift była dla mnie daleka od tamtych wrażeń.

Największym atutem gry jest grafika.



Tlen potrzebny jest do życia i do ruchu.

Na debiut studia Adama Ortha czekałem z pewną rezerwą. Każdy, kto wrzuca do tytułu cyfry zamiast liter w przekonaniu, że wygląda to cool, dla mnie nie wygrzebał się jeszcze mentalnie z poprzedniej dekady. Ale na stylizację „ADR1FT" gotowy byłem machnąć ręką, byleby tylko gra sprawiła, bym faktycznie poczuł się osamotniony i wyobcowany gdzieś hen wysoko na orbicie, próbując zebrać do kupy siebie i strzępki otoczenia po katastrofie. Bym jak Ed White po kosmicznym spacerze w 1965 roku mógł powiedzieć: „wracam do środka... i to najsmutniejszy moment w moim życiu". Zaczęło się nieźle.

Dzień dobry, był wypadek

Jest 2037 rok, 462 kilometry nad Ziemią budzimy się w ciele i skafandrze Alex Oshimy, trzydziestoletniej dowódczyni projektu badawczego na ogromnej (jak na dzisiejsze standardy) stacji kosmicznej. Znajdujemy się w otwartej przestrzeni, wokół latają szczątki rozczłonkowanych modułów orbitalnej budowli, w słuchawkach słyszymy jedynie syntetyczny głos systemu awaryjnego. Nie wiemy, co się stało, ale już na pierwszy rzut oka widać, że nie da się tego wszystkiego połatać. Musimy znaleźć sposób, by wrócić na Ziemię, a także – jak na symulator spacerowicza przystało – dowiedzieć się z audiologów i notatek, co też się wydarzyło i kim do diabła są ludzie, z którymi bohaterka przeżyła ostatnich kilka lat, nim wcielił się w nią pozbawiony jej wiedzy i doświadczeń gracz.

Główne swoje atuty związane z takim, a nie innym osadzeniem miejsca akcji Adrift wykorzystuje bardzo dobrze. Dzięki uwolnieniu się od gruntu dokonujemy eksploracji we wszystkich kierunkach. Dół i góra bywają pojęciami względnymi, a oprócz zwiedzania wnętrz możemy dowolnie szybować w przestrzeni tak długo, jak tylko starczy nam tlenu – potrzebnego do oddychania, ale również używanego przez skafander do poruszania się. Powoli przesuwająca się w tle Ziemia wraz z mrowiem odłamków, sterylnymi wnętrzami, a nawet takimi detalami jak krople zawieszone w nieważkości stanowią zaś doprawdy **piękną oprawę dla całej, około czterogodzinnej przygody**. Niestety tutaj kosmiczna jakość gry się kończy.

Newton przewraca się w grobie

Adrift w zbyt nachalny sposób nie pozwala graczowi zapomnieć, że jest tylko grą. Tworem, którego charakter i ciekawe motywy gameplayowe tłumione są przez uproszczenia. Fabuła, na przykład, sprowadza się do tego, że aby móc uruchomić kapsułę ratunkową, Oshima musi osobiście odwiedzić każde z czterech głównych skrzydeł stacji i przywrócić ją do pełnej funkcjonalności. Tylko po to, by ją ostatecznie opuścić. Większość audiologów i maili znajdujemy sami, ale te najważniejsze automatycznie i magicznie są nam przesyłane i odgrywane, żebyśmy przypadkiem ich nie przegapili. Inna rzecz, że jak na złość wychodzi na to, że najciekawsza charakterologicznie z sześcioosobowej załogi stacji jest główna bohaterka. Niestety ona sama, pomijając jej okazjonalne stęki i jęki oraz wyszeptane imiona znajdowanych kompanów, pozostaje przez całą grę niema. Nawet nie próbuje odpowiedzieć na liczne wezwania z kontroli lotów na Ziemi, co tylko zwiększało moją irytację podczas rozgrywki.

Irytowała mnie zwłaszcza paskudna nienaukowość gry opowiadającej o naukowcach na stacji naukowej. To, że po katastrofie moduły stacji magicznie przestały się od siebie oddalać i pozostały w nieruchomym zawieszeniu. To, że skrzynie z kapsułkami z tlenem rozrzucone były w wygodnych miejscach po to, by bohaterka wykorzystywała jeden pojemnik i frunęła dalej, porzucając resztę. Nie musiałem czytać „Marsjanina", by domyślić się, że oblepienie się większą liczbą „nabojów" z O_2 przy pomocy zwykłej taśmy klejącej na dobre rozwiązałoby bodaj jedyny poważny survivalowy problem, z którym musi się zmierzyć Oshima. Wkurzało mnie to, że jej skafander nie mógł lecieć szybciej, niż było to z góry ustalone, mimo że napęd był sprawny i fundamentalnie kłóciło się to z drugą cholerną zasadą dynamiki Newtona. O to, dlaczego w pobliżu pomieszczeń (pozbawionych atmosfery) wyciek ze skafandra się zmniejszał, nie śmiem pytać. Dodatnie punkty za formę, nuty Beethovena i Debussy'ego w kilku momentach oraz dobre chęci. Reszta tylko dostateczna. |CDA|

Średnio udana przygoda na orbicie.

OCENA **5+**

- GRYWALNOŚĆ 5
- WIDEO 9
- AUDIO 6

+ wielowymiarowa eksploracja na orbicie
+ bardzo ładna

− miałka, nieciekawa fabuła
− uproszczenia i nienaukowe bzdury

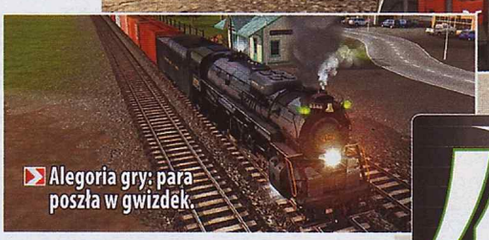
3

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: AURAN
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 85 ZŁ (20 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 32 GRACZY ONLINE
- GATUNEK: SYMULATOR

TRAINZ DRIVER 2016

Wsiadł do pociągu byle jakiego: **gem**

Trainz: A New Era, które miały rozpocząć nową nomen omen erę w dziejach serii, były w zasadzie testem technologii. Kolejna (niezłe, nie?) jej odsłona, czyli Trainz Driver 2016, miała w końcu być po prostu grą.



Ja sam zaś, tak się dziwnie składa, pociąg do kolei mam od dziecka, a zwłaszcza Train Simulatora z 2001. Postanowiłem przeto przerzucić tiry na tory i sprawdzić, czy pamiętam jeszcze, jak się jeździ ciuchciami na czas i punkty. Nie było źle – przez samouczki, których w TD2016 jest łącznie 10, przemknąłem jak „Pędolino". Nie przeszkadzały mi nawet cieniowanie wywołujące oczopląs i potworny popup obiektów, przez który przy szybkich obrotach kamery można stracić orientację. Odnotowałem jedynie na marginesie instrukcji obsługi parowozu VR F Class 2-4-2t-SB-C, że **ten nowy silnik E2, którym to tak chwalą się twórcy, to jednak wymaga trochę pracy**. Zwłaszcza że, nie oszukujmy się, poziom szczegółowości świata i obiektów innych niż same lokomotywy jest mierny. W trakcie swych pierwszych wojaży doceniłem za to względną przystępność tej symulacji. W TD2016 jeździć można w trybie uproszczonym, który wymaga jedynie obsługi przepustnicy w przód i tył. W tej postaci jednak gra przypomina puszczanie kolejek i szybko się nudzi – widoki, jako się rzekło, są żadne nawet w ustawieniach ultra. **Rozrywka nabiera charakteru po wybraniu trybu realistycznego**, w którym liczyć się trzeba z ciśnieniem w przewodach hamulcowych, uślizgami kół przy nieostrożnej pracy przepustnicą, a w przypadku parowozów także poziomem wody w kotle. W każdym przypadku trzeba też mieć na uwadze sygnalizację i ograniczenia (jest zbijanie czuwaka!) oraz bawić się zwrotnicami. I to w zasadzie tyle, bo Trainz Driver 2016 zgodnie z tytułem przeznaczony jest dla maszynistów, a nie twórców. **To tak naprawdę tańszy (20 €) Trainz: A New Era pozbawiony dostępu do fanowskich modyfikacji i trybów pozwalających tworzyć, a nie tylko odtwarzać.**

I zasadniczo nie miałbym nic przeciwko – zostałem wszak ostrzeżony – pech chciał jednak, że na swoją dziewiczą podróż wybrałem Latającego Szkota na trasie Londyn-Edynburg. Marzyła mi się wielogodzinna podróż przez 400 mil Wielkiej Brytanii, okazało się zaś, że z jakiegoś niejasnego powodu nie jestem w stanie pokonać pierwszego tunelu przy King's Cross. Co ciekawe, problem braku mocy występował wyłącznie w trybie realistycznym. Takich session breakerów jest więcej – także w trzech pozostałych scenariach – w USA, Australii i „hrabstwie Kickstartera", co dodatkowo limituje i tak skromny wybór scenariuszy. Przez to też nie sposób traktować Trainz Drivera 2016 inaczej **jak płatnego dema do T:ANE** i najogólniej lepiej trzymać się odeń z daleka. |CDA|

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 4
AUDIO 4

+ jak na Trainz – bardzo tania
+ cztery scenerie
+ kilka scenariuszy
+ 30 lokomotyw

− session breakers
− brak trybów twórczych
− DLC kosztują łącznie 473 €

16

- PLATFORMA: PS4
- PRODUCENT: SKA STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: PSN
- CENA: 75 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DLA 2 OSÓB LOKALNIE
- GATUNEK: SOULSY W 2D (AKCJA/RPG)

SALT AND SANCTUARY

Znalazł 235 wiadomości o treści „Praise the Salt", ech: **Cross**

Boss mordujący cię w ramach tutoriala, znajomy interfejs, fabuła zawarta w opisach przedmiotów, enigmatyczne wskazówki NPC-ów, gotyckie budowle, starcia oparte na unikach powiązanych z paskiem staminy, wiadomości użytkowników, biała substancja służąca do levelowania. Brzmi znajomo?

Podobieństw znaleźć można jeszcze wiele, ale nie będę wypisywać wszystkich. Czuć, że Ska Studio rozłożyło projekt Soulsów na czynniki pierwsze i zdecydowało się dokonać jego rekonstrukcji na własną kieszeń. Czytaj: w dwuwymiarze. Walory 3D postanowili zastąpić elementami z klasyków pokroju Castlevanii i był to dobry wybór – w eksploracji większy nacisk położono na skakanie, w budowie świata widoczne jest hołdowanie metroidvaniowym prawidłom, w walce czuć inspiracje 16-bitowymi standardami. Nowinki pokroju przypominającego FFX systemu rozwoju postaci (powiązane ze sobą w wielką sieć drzewka umiejętności wielu klas) też powinny zainteresować soulsowych wyjadaczy. Ale to wciąż za mało, moje serce, żeby żyć. Dużą część mojej fascynacji Soulsami zawdzięczam pięknym krajobrazom, ambitnej architekturze, splątanym ścieżkom kryjącym w dekoracji masę informacji na temat już martwych lub bliskich unicestwienia tubylców. Tu tego nie ma, są za to **estetyka indyka z wczesnych dni Xboksa 360**, paskudne postacie, monotonne tła. Projekty poziomów są raczej nieciekawe – nie tylko wizualnie, mechanicznie też daleko im do neoretro w stylu Volgarr the Viking. Większość bossów i przeciwników wydaje się niemal dosłownymi cytatami z Dark Souls czy Bloodborne'a, a przecież nawet mistrzom z From Software da się tu często zarzucić powtarzalność. Z utęsknieniem wypatrywałem motywów, w których Ska umiało błysnąć oryginalnością – zaskakujących wzorów ataków czy quasi-metalowych, smutnych gitarowych brzmień. Obu jest jednak niewiele.

Wkrótce Salt and Sanctuary powinno mieć premierę również na Vitę i PC. Ta pierwsza platforma powinna być dla tej gry idealna – ot, miniaturka na miniaturową konsolę. Ta druga? Sam nie wiem. Jeśli spędziliście setki godzin przy trylogii Soulsów i pokrewnych im grach (Momodora: Reverie Under the Moonlight czy recenzowany w tym numerze Hyper Light Drifter), możecie pozwiedzać sanktuaria pełne soli. Jeśli jednak gry From Software to klasyczne albumy rockowe, to gra Ska Studios jest płytką z akustycznymi coverami znalezioną przypadkiem na stacji benzynowej. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 4
AUDIO 6

+ czuć zrozumienie zrzynanego materiału źródłowego
+ czasem sprawnie odchodzi od wyklepanych ścieżek
+ elementy dwuwymiarowych Castlevanii próbują wynagrodzić brak 3D

− Soulsy zrobione w garażu szwagra celem sprzedaży na Stadionie Dziesięciolecia
− jest brzydko
− i do bólu odtwórczo

PEGI ?

- PRODUCENT: CONCERNEDAPE
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 60 ZŁ (14 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: PLANOWANY CO-OP
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA 7/8/10, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA Z 256 MB PAMIĘCI

GATUNEK: SYMULATOR ROLNIKA/RPG

STARDEW VALLEY

CD-ACTION POLECA

STARDEW VALLEY

Zabierze cię do swej obory: **spikain**

Co robisz, kiedy twoja ukochana seria z każdą kolejną odsłoną coraz bardziej cię zawodzi? Siadasz do komputera i robisz swoją grę – pod każdym względem lepszą.

Tak było w przypadku Erica Barone'a, który nawet nie kryje swoich inspiracji. **Stardew Valley to owoc wieloletnich rozczarowań, jakie serwowali nam twórcy kolejnych Harvest Moonów** – raz gorszych, raz lepszych (patrz: Story of Seasons), ale nigdy świeżych. Wiecie, chodzi o tę bolesną świadomość, „czym ta seria mogłaby być". Nie wiem, z jakiego powodu najlepszy Harvest Moon nie został zrobiony przez Marvelous, tylko przez ConcernedApe, ale co najmniej zastanawiający jest fakt, że to ostatnie to nie studio, tylko pseudonim jednego człowieka, który po prostu przez cztery lata wyklepał cały kod gry, całą grafikę i muzykę, napisał historię i dialogi.

Kurczaki, ziemniaki

Jest to też bodaj **najlepszy tego typu symulator farmera**, bo gatunek ten niemalże nie istnieje poza grami online i mobilnymi. I podczas gdy tam opiera się na ograniczaniu zabawy koniecznością oczekiwania (pomidory za 4 godziny, bonus za 24 godziny...), w Stardew Valley można po prostu pójść spać i przewinąć czas do dnia następnego. Na dodatek nie czujemy presji – nigdy nie wisi nad nami konieczność zrobienia w danym dniu jak najwięcej, bo „to już druga zima". Tutaj po drugim roku na farmie po prostu przychodzi trzeci.

Poza tym musimy sobie coś wyjaśnić: **Stardew Valley to gra, która po kilkudziesięciu godzinach, kiedy już wydaje wam się, że zobaczyliście wszystko, otwiera przed wami coś nowego.** Wtedy przypominacie sobie, że to samo wydarzyło się, kiedy poczuliście się pewnie po dziesięciu godzinach, po kilkunastu i po dwudziestu, gdy okazywało się, że oprócz symulatora farmy mamy tu historię walki ze złą korporacją, randkowanie oraz erpega z dungeonami. Ale po kolei.

Chyba wszystkie Harvest Moony zaczynają się przyjazdem „nowego rolnika" na farmę, którą przez jakiś czas nikt się nie zajmował. Tutaj jest prawie tak samo, ale dostajemy jeszcze więcej kontekstu. Główny bohater albo bohaterka, których sami możemy poskładać sobie z kilku różnych fryzur, twarzy i kolorów, jest pracownikiem przeraźliwego amerykańskiego #korpo z „cubicles", przestrzenią biurową wydzieloną tymczasowymi ścianami. Gra daje nam do zrozumienia, że nie znosimy swojej roboty i całej tej wielkomiejskiej beznadziei, a na dodatek w pokoiku obok ktoś zmarł z przepracowania i nikt nawet nie zauważył. Jedyną szansą na wyrwanie się ze współczesnego łagru jest farma, którą w spadku pozostawił nam dziadek.

Wsi spokojna, wsi wesoła

Po przybyciu do Stardew Valley, malowniczej, wiejskiej krainy, której centrum stanowi Pelican Town, okazuje się, że do końca nie uciekliśmy przed korporacją Joja. Staremu dobremu Pierre'owi, który prowadzi lokalny sklepik, klientów odbiera wielki Joja Mart. Jedyny pracownik marketu, jakiego poznajemy, jest wiecznie przybity i niesympatyczny. Następuje inwazja „cywilizacji" na wieś.

Mamy okazję opowiedzieć się po którejś ze stron. Na północ od Pelican Town znajduje się wielki budynek – kiedyś ośrodek kultury, dzisiaj pusta, zarośnięta rudera. Możemy ją odbudować lub zmienić w magazyn Joja. W budynku tym odblokowywać będziemy w pewnym sensie kolejne etapy gry, a od wyboru zależeć będzie nie tylko nasze samopoczucie, ale też sposób zdejmowania blokady. Jeśli przejdziemy na ciemną stronę Mocy i wykupimy członkostwo Joja, następne etapy (np. naprawę mostu albo autobusu na pustynię) będziemy mogli po prostu opłacić. Jeżeli wybierzemy dobro, w tym samym celu będziemy musieli wykonywać zadania.

Te ostatnie sprowadzają się niemal zawsze do przyniesienia przedmiotów – warzyw, owoców, ryb i tym podobnych. One zaś dostępne są jedynie w konkretnych okolicznościach. Na przykład sandacza – jedną z 45 podstawowych ryb – możemy złowić w każdym rodzaju zbiornika wodnego, ale tylko jesienią podczas deszczu. Z kolei sardynka dostępna jest poza latem, tylko w oceanie. Aby znaleźć rzadkie ryby, trzeba mieć trochę szczęścia, a żeby je złapać – gibki palec.

Łowienie oparte jest na zręcznościowej minigierce, a jej trudność zależy od rodzaju ryby. Jest fajna. Łącznie zmarnowałem na nią z piętnaście godzin.

Knury i maciory

Stardew Valley to symulator farmy, w którym rolnictwo wcale nie musi być najważniejszym zajęciem. Dostajemy ogromną farmę, którą trzeba najpierw wyczyścić z dzikich drzew, traw, chwastów i kamieni, a na niej zmieścimy mnóstwo warzyw i owoców – tyle, że choć spędziłem przy grze już kilkadziesiąt godzin (i pewnie spędzę jeszcze co najmniej drugie tyle), przeraża mnie perspektywa ogarniania wypchanego po brzegi terenu, który można sobie zagospodarować.

Nie wszystko trzeba robić ręcznie – narzędzia (np. konewkę) można ulepszyć, a oprócz tego jest też sporo maszyn działających automatycznie (np. zraszacze). Tworzy się je z zebranych materiałów – podobnie jak urządzenie do robienia przetworów, piec do przetapiania metalu na sztabki, sprzęt do recyklingu, płotki, skrzynki, nawóz, totem do teleportacji i tym podobne. W Stardew Valley jest crafting i jakiś pierdyliard przedmiotów, z których po złożeniu korzystać możemy raz na jakiś czas (jak z maszyny produkującej przynętę) albo których można używać bezpośrednio. Na przykład batonik odnawiający wytrzymałość i HP.

Jak to, HP? No tak, przecież piwo można uwarzyć tylko przy pomocy kega, a keg robi się między innymi z miedzianej sztabki. Miedzianą sztabkę trzeba najpierw przetopić z pięciu kawałków rudy miedzi, a te najszybciej zdobędziemy, schodząc do jaskini. A co by to była za jaskinia, gdyby nie zawierała potworów, które zachowują się w różny sposób? Podstawowych gatunków jest ponad dwadzieścia, niektóre dzielą się na kolejne, a rozsiane są po 120 następnych poziomach jaskini. Część potworów wychodzi z ziemi, inne udają kamienie i atakują nas wtedy, gdy najmniej się tego spodziewamy, jeszcze inne latają i przenikają przez ściany...

Rolnik szuka żony

Na takie wyprawy trzeba się odpowiednio przygotować, ulepszając broń, aplikując buffy czy zakładając dodatkowy ekwipunek. Należy też pamiętać o zapasie jedzenia uzupełniającego pasek wytrzymałości i pasek życia, bo im niżej, tym trudniej. No i lepiej odpowiednio wcześnie wrócić do łóżka, bo zaśniemy na ziemi i zostaniemy odeskortowani na farmę za przymusową opłatą. Krótko mówiąc, **„eksplorowanie dandżonów" rozwinięto do stopnia, którego nie powstydziłaby się niejedna gra reklamująca się jako erpeg.**

Wspomniałem też o randkowaniu – podobnie jak w Harvest Moonach w Stardew Valley można ożenić się lub wyjść za mąż. W Pelican Town mieszka dziesięcioro kandydatów, po pięcioro z obu płci. Wybór jest całkiem niezły, a postacie znacząco różnią się charakterami – niezależnie od preferencji każdy powinien znaleźć kogoś dla siebie. Zdobywanie serca swojej wybranki lub wybranka jest stopniowe i czasochłonne – trzeba zorientować się, co lubi, i obsypywać ją/go prezentami, codziennie rozmawiać i tak dalej. Można też wykonywać dodatkowe zadania, a z czasem pojawiają się specjalne wydarzenia. Abigail na przykład ma w pokoju konsolę do złudzenia przypominającą SNES-a, a na niej grę Journey of the Prairie King – prosty twin-stick shooter z falami potworów. Nie może przejść pierwszego poziomu, więc pomagamy jej w co-opie. Dobrze, że automatowa wersja tej gierki jest też w saloonie w centrum miasta, bo miałem wcześniej okazję poćwiczyć.

Oprócz potencjalnych kochanków jest też kilkudziesięciu innych enpeców, a niemal każdy z nich ma jakieś nawyki i harmonogram. Wpływ na nie ma pora roku, dzień tygodnia i pogoda – ktoś może wychodzić z domu o 10 rano i iść na plażę, gdzie siedzi do 16, ale podczas deszczu będzie wolał pójść do muzeum, a zimą uda się w góry, żeby szkicować. Chyba że jest wtorek, bo wtedy zawsze idzie na zakupy. Wszystko to sprawia, że społeczność Stardew Valley, choć brakuje tu ton dialogów (jak tych w Animal Crossing, do którego gra jest często porównywana), sprawia wrażenie żywej. Sklepy są otwierane i zamykane o różnych porach, każdy mieszkaniec ma swoją datę urodzin i z przyjemnością przyjmuje prezenty, a co jakiś czas obchodzone są różne święta. Podczas niektórych można kupić niedostępne inaczej przedmioty, inne zmieniają miasto w jarmark z zawodami i minigierkami. Melduję, że wielkanocnego szukania jajek jeszcze nie udało mi się wygrać (choć ostatnio było blisko – spróbuję za rok), ale w zawodach wędkarskich zwyciężam za każdym razem.

Co dalej?

Co prawda Stardew Valley wystarcza na wiele, wiele godzin, ale i tak da się je wymaksować. Twórca cały czas wydaje jednak łatki i dodaje w nich nowe rzeczy, a także pracuje nad co-opem do 4 osób (!). Oprócz tego w przyszłości gra zostanie wydana na innych platformach – w tej chwili grać można tylko na PC.

Załóż filce i nie żałuj

Najlepsze, że choć niemal zmieniłem recenzję we wpis encyklopedyczny, zalewając ją informacjami na temat gry, to właściwie zaledwie liznąłem temat. I to chyba najlepsza opinia, jaką można wyrazić o tego typu grze – **to stary, sprawdzony schemat, tylko rozwinięty do przerażających rozmiarów i niemal pozbawiony jakichkolwiek dokuczliwości.** Co prawda celowanie przy sadzeniu czy podlewaniu nie zawsze działa tak, jak byśmy chcieli, a niektórych ryb przy odpowiednim pechu po prostu nie da się złapać i trzeba próbować od nowa, ale to tylko krople dziegciu w morzu miodu.

Fan Harvest Moona zrobił grę lepszą niż pierwowzór.

Każda chwila w Stardew Valley to chwila magiczna, bo twórca wykazał się nie tylko niezwykłą kompetencją i świadomością przywar wszystkich Harvest Moonów, ale też niezłymi zdolnościami artystycznymi. Grafika pikselowością nawiązuje głównie właśnie do serii stworzonej przez Marvelous i przez to nie razi jak wiele współczesnych indyków, a muzyka... oj, tylko poczekajcie do zimy. Ba, nawet te najprostsze odgłosy zbierania przedmiotów czy rąbania drewna brzmią dokładnie tak, jak powinny. Zacząłbym teraz bić pokłony, ale bardzo chcę już skończyć pisać i wrócić do gry. Zaraz znowu jesień, a ja muszę złowić ośmiornicę. |CDA|

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 9

AUDIO 9

+ Harvest Moon, na którego czekaliśmy całe życie
+ gra na kilkaset godzin
+ można kisić ogórki

– nie wiem, może twarze niektórych postaci mogłyby być ładniejsze

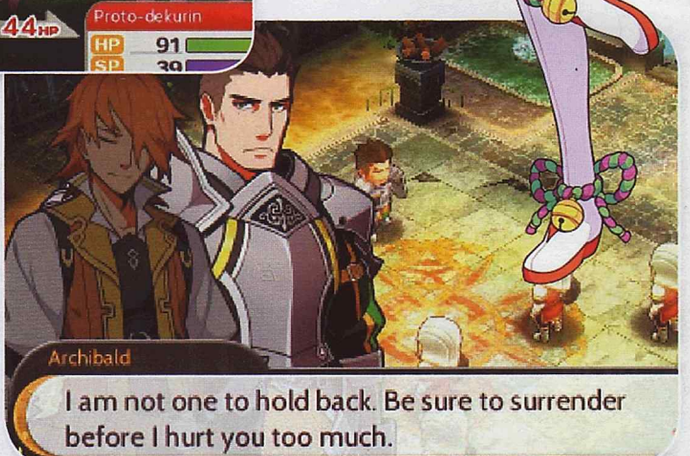
Stella Glow

3DS | taktyczne RPG | 170 zł

Poprzednią grą Imageepoch było tworzone na spółę z Arzest dość chłodno przyjęte Yoshi's New Island. Być może po części dlatego studio, które zdobyło uznanie dzięki serii Luminous Arc, zaraz po wydaniu Stella Glow – duchowego spadkobiercy tych gier – przestało istnieć.

Łabędzi śpiew Imageepoch to gra pełna sprzeczności. Z jednej strony mamy wypełnioną japońskimi kliszami historię nastolatka, który stracił pamięć i musi uratować wszechświat w towarzystwie uroczych dziewcząt, z drugiej – co jakiś czas pojawiają się tu zaskakujące motywy (których nie zespoiluję, bo przestaną być zaskakujące), a fabuła prowadzona jest naprawdę przyzwoicie. Mnogość kolorów i chibi-ludziki na pierwszy rzut oka każą zaliczyć grę do tych tytułów, w których perypetie słodziutkich dziewczynek są ważniejsze od systemu walki, ale szybko okazuje się, że w tym przypadku wcale tak nie jest. Pomijając już fakt, że to zadziwiająco sprawna gra taktyczna, ma też dobrze napisane postacie z niezłymi (choć przydługimi) dialogami, a pod pierwszą warstwą charakterów – „o, ta laska jest głupiutka, a ten koleś to luzak" – kryją się kolejne.

Wracając jednak do systemu walki, bo ten jest tu najważniejszy: zróżnicowany teren, indywidualne prędkości postaci, ataki z boku i z tyłu wpływające na celność i wartość obrażeń, skille obszarowe z chyba każdym możliwym układem kwadracików, pełne uzdrawianie przy nabiciu poziomu w trakcie walki... wszystko to trafia dokładnie do mojej bramki. I pewnie – nie każdemu przypadnie do gustu np. brak permadeath, a poziom trudności przez większość gry pozostawia trochę do życzenia, ale trudno nie docenić, że Stella Glow to pełnokrwisty taktyczny erpeg. Aha, jeszcze ciekawostka: gra kręci się w dużej mierze wokół muzyki, a ścieżkę dźwiękową napisał Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger). ***[spk]***



OCENA: 8+

GRY MOBILNE

Kultowe RPG

Zwykle piszemy w tym dziale o nowych grach, ale tym razem pozwoliliśmy sobie na kompilację najciekawszych mobilnych role-playów.

Final Fantasy VII

iOS | ok. 70 zł

Siódmy Fajnal jest tak ważną częścią historii japońskich erpegów, że nawet ci, którzy wolą piątego albo dziewiątego, przyznają, że to ta odsłona powinna trafić do zestawienia klasycznych erpegów na platformach mobilnych. FFVII na iOS-a otrzymał wirtualne przyciski (słabizna, ale mało który developer rozwiązuje problem sterowania inaczej) oraz możliwość wyłączania losowych walk, co znacznie upłynnia rozgrywkę i przystosowuje grę do krótkich sesji poza domem.

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions

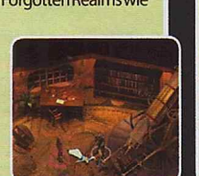
And, iOS | 60 zł

Pierwsze FFT warto nadrobić (zwłaszcza w wersji The War of the Lions), bo może nie jest tak dobre jak Tactics Ogre, ale zdecydowanie bardziej kultowe. To izometryczna gra taktyczna, pierwotnie wydana na PSX, potem na PSP – jako że nie wymaga zbyt wiele precyzji czy szybkich reakcji, a pole bitwy oparte jest o siatkę złożoną z pól, dobrze sprawdza się na ekranie dotykowym.

Baldur's Gate 1 & 2: Enhanced Edition

And, iOS | 35 zł

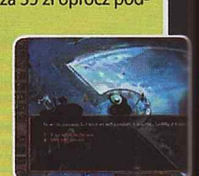
Aby pogodzić ludzi, którzy uważają, że powinien się tu pojawić pierwszy Baldur, i tych, którzy twierdzą, że to grzech nie zamieścić drugiego... polecam oba. O ile w ogóle polecać trzeba, bo o tych dziełach BioWare z uniwersum Forgotten Realms wie każdy i każdy szanuje. Wersja mobilna to przyzwoity port, a na dodatek ma wsparcie dla klawiatury i możliwość zabawy w multi z ludźmi na komputerach.

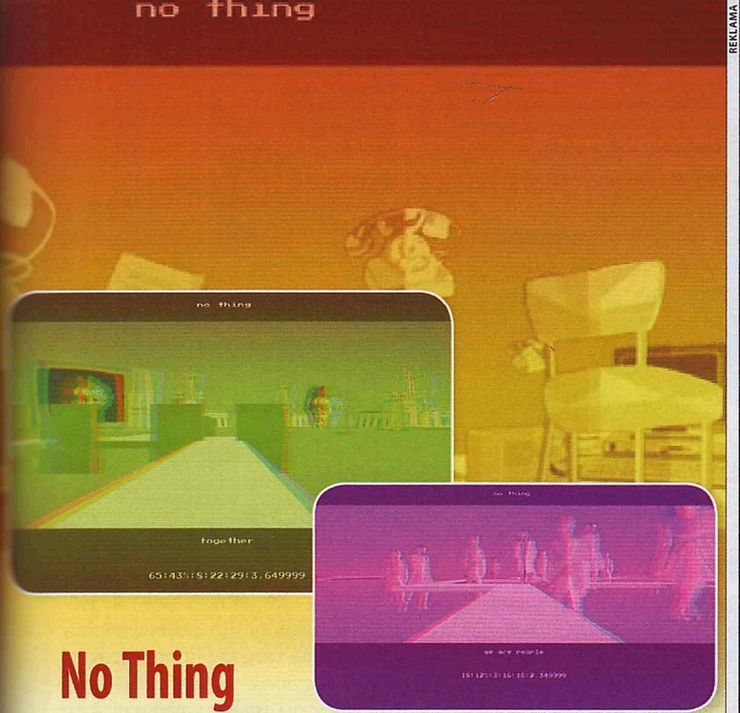


Icewind Dale: Enhanced Edition

And, iOS | 35 zł

Kolejna perełka z Forgotten Realms na silniku Infinity Engine, ale tym razem wykonana przez Black Isle Studios. „Uwydatniona edycja" oznacza przede wszystkim usprawnienia graficzne i naprawione błędy, ale nie tylko: za 35 zł oprócz podstawki dostajemy też zawartość dodatkową, w tym oczywiście Serce zimy. Dodatkowo zwiększono liczbę klas i dodano nowe przedmioty.





No Thing

And, iOS, PC | akcja | 6,99 zł

„Mamy rok 1994 i jest to przyszłość". Polacy z Evil Indie Games sięgnęli przy swojej nowej grze po hasło reklamowe do bólu przypominające to z Far Cry 3: Blood Dragon – tu jednak nie pędzisz po neonowym świecie SF rodem z lat 80., lecz po takim, który wygląda jak okładka vaporwave'owej płyty wyświetlana na ekranie Commodore'a 64. Gra wsadza cię w buty prostego urzędnika, którego tajemniczy głos wysyła na podróż po totalitarnym państwie w celu przekazania wiadomości królowej śniegu. Droga do jej pałacu prowadzi przez wijące się, zawieszone nad próżnią wąskie ścieżki, spadnięcie z których wiąże się z ekranem GAME OVER i koniecznością zaczęcia całego poziomu od nowa. A że z upływem czasu biegniesz coraz szybciej po coraz bardziej zdradzieckiej trasie, z każdą porażką coraz lepiej rozumiesz, że twórcy zasłużyli sobie na „evil" w nazwie studia.

„Evil" wydaje się też estetyka gry, która jest równie fascynująca, co dołująca (co zresztą zgrywa się z często dołującym poziomem trudności i prostactwem rozgrywki). To nie gra, którą uruchamiałem, by czuć się szczęśliwy lub wyluzowany – w słuchawkach rozbrzmiewało przygnębiające połączenie coldwave'u i chiptune'ów, w powietrzu zawieszone były posępne figury i kształty, a zastąpiony przez syntezator mowy narrator zasypywał mnie tekstami, w których wrażenie było ważniejsze niż znaczenie. Niech nie zwiodą was tabele wyników i tym podobne – to nie arcade'owa zabawa, to symulator dręczonego przez partię fatalisty, który w depresji sunie przez blokowiska z lat 80. ***[Cross]***

OCENA: 6+

The Bard's Tale

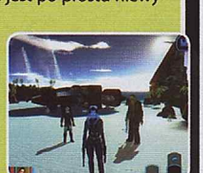
And, iOS | 6 zł

„Phi, Bard's Tale z 2004 obok takich perełek jak Final Fantasy VII czy Baldur's Gate!", powiedział ktoś w tłumie, po czym tłum go zadeptał. Gra nie była może arcydziełem, ale kultowości odmówić jej nie wolno. Poza tym kosztuje SZEŚĆ złotych. Na co tu czekać? Aha, przestroga: ludzie cierpiący na wieczny deficyt przestrzeni dyskowej na telefonie mogą mieć problem, bo produkcja zajmuje aż 3,5 GB. Postacią steruje się przy pomocy wirtualnego D-pada lub gestów (powiedzmy).

Star Wars: Knights of the Old Republic

And, iOS | 45 zł

Jeżeli podobał wam się siódmy epizod Gwiezdnych Wojen, zapewne z przyjemnością powrócicie do tego świata. Należy pamiętać, że to gra w pełnym 3D z dynamiczną kamerą, więc na ekranie dotykowym momentami jest po prostu niewygodnie, zwłaszcza kiedy oprócz sterowania postacią musimy jeszcze walczyć. No i te nieduże czcionki też nieco irytują.



REKLAMA

GWIEZDNE WOJNY
PRZEBUDZENIE MOCY

JUŻ NA BLU-RAY™ I DVD

© 2016 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

WYBIERZ SWOJĄ STRONĘ MOCY!

tylko w empiku

EDYCJA LIMITOWANA* BLU-RAY™

DOSTĘPNE W SALONACH empik I NA empik.com

*EDYCJA LIMITOWANA W SPECJALNYCH OBWOLUTACH. DOSTĘPNE DO WYCZERPANIA NAKŁADU.

REKLAMA

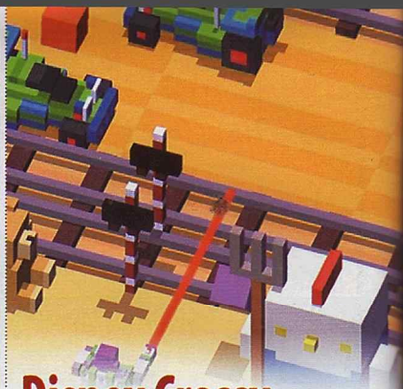
Pokémon Super Mystery Dungeon

3DS | dungeon crawler | 159 zł

Precz z trenerami, niech żyje emancypacja Pokémonów. Nie znajdziesz tu odznak, uzbrojonych w Pokéballe nastolatków i sióstr Joy – wcielisz się za to w człowieka, który w tajemniczy sposób zmienił się w jednego ze słynnych stworków, stracił pamięć, a teraz musi ją odzyskać z pomocą Pikachu, Nuzleafa i reszty Pokébrygady. To już na oko tysiąc pięćdziesiąta trzecia gra z serii Pokémon Mystery Dungeon, ale pierwsza, którą poleciłbym bez wahania amatorom. Scenariusz jest oczywiście skierowany głównie do dzieci, ale nakreślono go bardzo zręcznie (praktycznie każdy z 720 Pokémonów otrzymał własny charakter i urocze dialogi), muzyka jest nawet lepsza niż w głównej serii, a grafika nie daje poznać, że to tak naprawdę tylko niewiele znaczący spin-off. Jeśli jesteś fanem tego świata, to jedna z najlepszych okazji, by go zwiedzić.

A co z rozgrywką? Tradycyjnie dla liczącej sobie już 23 lata serii Mystery Dungeon mamy tu do czynienia z klasycznym „rogalikiem", w którym zwiedzamy losowo generowane oraz oparte na szachowej siatce lochy, gdzie wypełniamy kolejne zadania – a że po paru godzinach zaczyna być dość trudno, całkiem często będziemy ginąć i tracić na zawsze część posiadanych zasobów. Weteranów ucieszy, że zniknęły wady poprzedniej części (Gates of Infinity), grind i irytujące elementy randomizacji. Początkujący mogą chwilę kręcić nosem na okazjonalne irytujące ataki przeciwników (wiele z nich tak naprawdę od razu wymusza użycie nasion ożywiających Pokémona z drużyny), ale jeśli są w stanie to przełknąć, to nie powinno ich odstraszyć. Bardzo porządna rzecz, jak na standardy Mystery Dungeon, najlepsza, jeśli chodzi o Pokémon Mystery Dungeon. ***[Cross]***

OCENA: 7+



Disney Crossy Road

And, iOS | akcja
darmowa (mikrotransakcje)

Wybaczcie mi tautologię, ale problem z tzw. „grzeszną przyjemnością" polega na tym, że jest ona grzeszna. Choćby człowiek zaprzągł do jej racjonalizowania ostatnią synapsę: nijak nie ubogaca i nie oferuje nic poza puściuteńką uciechą. Pierwsze Crossy Road to wariacja na temat klasycznego Froggera. Gra, w której nie zastanawiamy się, „dlaczego kura przeszła przez jezdnię", ale po prostu staramy się przez nią przejść, wymijając wehikuły, skacząc po ruchomych elementach lokacji, a przy okazji zbierając monetki, jakie gwarantują nam dostęp do nowych postaci i settingów. W niekończące się umykanie przed ruchem ulicznym zaangażowało się przeszło 100 milionów ludzi, a disneyowska mutacja ma szansę ten wynik zdublować. Darmowa apka żongluje lokacjami i bohaterami inspirowanymi klasyką („Toy Story", „Król Lew") oraz względnie świeżymi hitami („Zaplątani", „W Głowie się nie mieści"), co i rusz podsyłając nam nowe zagrożenia na przecznicach i chodnikach.

Dzięki takiej wielości rzecz długo zachowuje magnetyzm. A że rozgrywka jest prosta i uzależniająca – chce się na niej przepędzić niejedną przejażdżkę tramwajem. Czar nieco pryska, gdy człowiek uzmysławia sobie, że w tym czasie mógł zaliczyć dobrą książkę. ***[Papkin]***

OCENA: 5

The Legend of Zelda: A Link to the Past

New 3DS | akcja/przygodowa | 16 zł

Kiedy ktoś mówi wam, że Ocarina of Time to najlepsza gra w historii, należy zdzielić delikwenta i podsunąć mu pod nos A Link to the Past. Zwłaszcza że teraz właściciele 3DS-ów z lepszymi bebechami (bo tylko te dostały obsługę gier ze SNES-a) mogą poznawać tę perełkę na klozecie i w autobusie. Dwuwymiarowe Zeldy, w przeciwieństwie do trójwymiarowych – o czym truję chyba za każdym razem, kiedy mam pisać cokolwiek o tej serii – nie postarzały się prawie w ogóle. Jesteśmy Linkiem, mamy uratować Zeldę, a w tym celu walczymy z setkami przeciwników, rozwiązujemy genialnie zaprojektowane zagadki logiczne w rozsianych po świecie gry dungeonach, podziwiamy pikselową grafikę, która dziś nadal wygląda przepięknie. Powiedziałbym, że to najlepsza odsłona serii, ale pewnie mówiłbym to też zaraz po zagraniu w Minish Cap, A Link Between Worlds (wnuczek A Link to the Past) czy nawet dowolne Four Swordsy. ***[spk]***

OCENA: 9

GRY MOBILNE

Dragon Quest (którykolwiek)

And, iOS | 40 zł

Gdyby zrobić ankietę mającą wyłonić, który DQ jest najlepszy, prawdopodobnie każdy z nich miałby po parę procent. To seria, która – idąc łeb w łeb z Final Fantasy – przez lata po prostu nie traciła na jakości. OK, niech będzie: wybierzcie część trzecią. Da się w nią grać tylko trzymając telefon/tablet pionowo, a ponadto z jakiegoś powodu wycięto z gry odrobinę zawartości, ale nadal jest to coś, co znać trzeba – a „trójka" to pierwsza gra z serii, która nie przerazi graczy mobilnych topornością.

Secret of Mana

And, iOS | 36 zł

Zręcznościowe RPG autorstwa Square, wydane pierwotnie na Super Nintendo Entertainment System – sequel gry, którą znać możecie pod nazwą Mystic Quest lub Final Fantasy Adventure. W przeciwieństwie do Fajnali w jego wieku, Secret of Mana zestarzało się wyjątkowo godnie. Mniej godny jest niestety sam port, bo sterowanie oparte zostało na wirtualnych przyciskach, a oprócz tego gra nie ma wsparcia dla co-opa, które wyróżniało ją lata temu.

Chrono Trigger

And, iOS | 50 zł

Powszechnie uważane za jedną z najlepszych gier w historii. Postacie zaprojektowane przez twórcę Dragon Balla. Jedna z głównych jest żabą. Podróże w czasie. I najfajniejsza rzecz w jakimkolwiek erpegu: podczas dialogu z NPC-em można sobie po prostu pójść, nie dając mu dokończyć. Co istotne, port mobilny chwalony jest za jakość wykonania. Jest znacznie lepszy niż na emulatorze, a to już powód do wydania kilkudziesięciu złotych na to arcydzieło.

King of Dragon Pass

And, iOS | 40 zł

W 1999 roku studio A Sharp wydało na pecety dziwactwo, które już wtedy wyglądało jak straszny staroć. Nie jest to czysty erpeg, bo zawiera też elementy strategii i zarządzania. W ogóle trudno go do czegokolwiek porównać. Ktoś kiedyś nazwał King of Dragon Pass „Cywilizacją, tylko bardziej osobistą" i to chyba najlepiej oddaje charakter tego tytułu, ale żeby przekonać się, co to oznacza, najlepiej sprawdzić samemu. Portowi jako takiemu trudno cokolwiek zarzucić.

BATTLEBORN™

WITAJ W ŚWIECIE BATTLEBORN

Fantastyczna kompania bohaterów broni ostatniej gwiazdy we wszechświecie przed tajemniczym złem w tej strzelance następnej generacji, stworzonej przez producentów Borderlands. Musisz wykorzystać wszystkie rodzaje postaci i broni, jakie tylko zdołasz sobie wyobrazić - od sokolich cyborgów po wampiry-samurajów i ludzi-góry z minidziałkami. Tnij i paruj, biegaj i strzelaj, rzucaj zaklęcia i wykonuj uskoki w bok, albo po prostu likwiduj wrogów, jednocześnie budując i rozwijając swoją osobistą ekipę bohaterów. Wybierz własnego bohatera i walcz samotnie albo w trybie współpracy w misjach fabularnych. Możesz też rywalizować z innymi graczami w dynamicznych starciach dla wielu osób. Gra dostępna jest już w sprzedaży na komputery PC i konsole PlayStation 4 oraz Xbox One.

OTO CO CZEKA NA PRAWDZIWYCH KOZAKÓW

BOHATEROWIE BATTLEBORN

W Battleborn pojawia się spora obsada 25 bohaterów, z których każdy jest inny. Postacie mają własną osobowość, niepowtarzalną broń i moce.

TRYB FABULARNY

Tryb fabularny w Battleborn to kampania, którą można rozegrać w pojedynkę albo współpracując ze znajomymi na dzielonym ekranie lub przez sieć.

TRYB DLA WIELU OSÓB

Akcja drużynowa w trybie rywalizacji Battleborn może być udziałem nawet 10 graczy przez sieć, w starciach 5 na 5. Dostępna jest w trzech różnych trybach.

INCURSION

Drużyny bohaterów muszą bronić bazy przed kolejnymi falami wrogów, kontrolowanych przez SI. Jednocześnie współpracują ze swoimi minionami, aby zniszczyć bazę wroga.

CAPTURE

Drużyny bohaterów walczą ze sobą w dynamicznym deathmatchu i muszą przejąć oraz utrzymać cele na mapie, aby wygrać.

MELTDOWN

Drużyny bohaterów muszą poprowadzić swoje wojska na rzeź, w samym środku mapy. Punkty przyznawane są za każdego miniona, który wpadnie do spalarki. Drużyna z najwyższą ilością punktów wygrywa.

STAŁY SYSTEM POSTĘPÓW

Wszystkie punkty doświadczenia, zdobywane w trybie fabularnym lub dla wielu osób w Battleborn, zwiększają poziom indywidualnej postaci Character Rank oraz wspólny dla całego profilu gracza Command Rank.

CHARACTER RANK

Każdy bohater może posiadać rangę od 1 do 15 poza misjami i starciami, dzięki czemu gracze mogą odblokowywać ulepszenia w ramach ich drzewa umiejętności helix oraz zdobywać dodatkowe skórki.

COMMAND RANK

Gracze mogą zdobywać kolejne rangi w swoim osobistym profilu, odblokowując odznaki oraz tytuły i chwaląc się nimi przed znajomymi, a także gromadzić łupy, którymi mogą obdarowywać wszystkich swoich bohaterów.

SYSTEM HELIX

Przyspieszony system rozwoju postaci w Battleborn pozwala graczom rozwijać postać od poziomu 1 do 10, wykorzystując jej niepowtarzalną broń i moce w pojedynczych misjach fabularnych lub starciach dla wielu osób.

NA NASTĘPNYCH STRONACH PRZEDSTAWIAMY BOHATERÓW, W KTÓRYCH MOŻNA WCIELIĆ SIĘ W GRZE BATTLEBORN

AMBRA

WSPARCIE FRAKCJI JENNERIT

Ambra przez długi czas służyła w formacji Jennerit Silent Siters - kaptanek, które wplatały tajemnice gwiazd w sekret przedłużonego życia, zwany "Podtrzymaniem". Zdradzona przez Rendaina, Ambra walczy teraz dla Battleborn, lecząc swoich sojuszników i likwidując wrogów za pomocą skoncentrowanych anomalii słonecznych.

WSZECHSTRONNA

WSPARCIE

TRUDNA

ZAKŁÓCACZ

MIĘŚNIAK

ŁATWY

ATTIKUS

OBROŃCA FRAKCJI JENNERIT

Urodzony przywódca, wywodzący się z szeregów nisko urodzonych jennerickich Thralli. Attikus zmienił się na zawsze, kiedy nadzorcy Imperium zaimplantowali do jego ciała technologię napędzaną przez Shardy. Teraz walczy, aby obalić Rendaina, pokonać Varelsi i ocalić swój lud.

ZWINNY

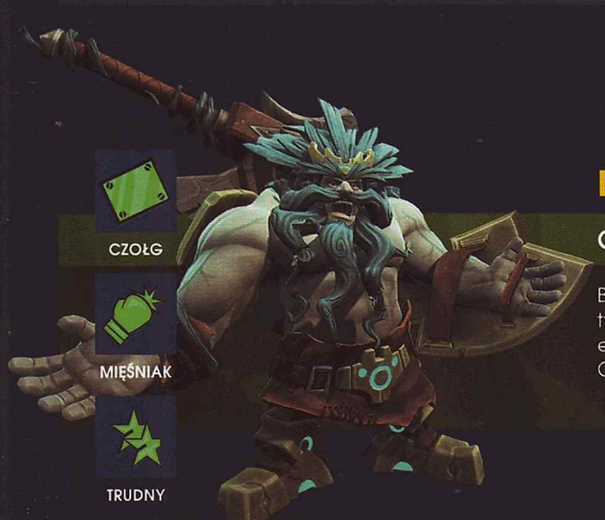
ROZPYCHACZ

ZAAWANSOWANY

BENEDICT

AGRESOR FRAKCJI PEACEKEEPERS

Zuchwały i arogancki Benedict uwielbia trzy rzeczy: siebie, rakiety i siebie. Choć połamał lewe skrzydło w trakcie ewakuacji swojej macierzystej planety, wciąż potrafi jako-tako latać i zrzucać grad rakiet z wysokości.



CZOŁG

MIĘŚNIAK

TRUDNY

BOLDUR

OBROŃCA FRAKCJI ELDRID

Boldur Nieznośny to szorstki, dzierżący młot mieszkaniec Ekkunaru, który dwa ostatnie tysiąclecia przetrwał tylko dzięki swemu uporowi. Twardy jak wrośnięty korzeń, ekkuński krasnolud korzysta wyłącznie z ozdobionego runami topora i tarczy. Chętnie zmierzy się z każdym, kto zaparkuje swój statek desantowy w jego ogródku.

ZWINNY

HARCOWNIK

ZAAWANSOWANY

CALDARIUS

AGRESOR FRAKCJI JENNERIT

Caldarius zyskał sławę, chwałę i wieczne Podtrzymanie w jennerickich studniach walk. Wyposażony w pancerz bojowy J-HTX Assault Frame, ten szturmowiec dominuje na polu walki, dzięki niesamowitej mobilności oraz efektywnym atakom w stylu "zadaj cios i wycofaj się".

DEANDE

AGRESOR FRAKCJI JENNERIT

Zanim Deande rozpoczęła bunt Jenneritów, była mistrzynią szpiegów w Imperium i jedną z najbliższych doradczyń Rendaina. Szybka, zabójcza i działająca w ukryciu Deande jest jedną z najskuteczniejszych agentek, jakie kiedykolwiek stworzyło Imperium.

UKRYTA

ZABÓJCZYNI

ZAAWANSOWANA

ZWINNY

HARCOWNIK

ŁATWY

EL DRAGÓN

AGRESOR FRAKCJI LLC

Francesco Drake był mistrzem zawodowego wrestlingu w LLC. Zawodnik noszący przydomek "El Dragón" w swym ostatnim pojedynku zmierzył się z renegatem, Magnusem ISICem, który przejął jego tytuł mistrzowski i... wyrwał mu ręce. Teraz El Dragón musi polegać na cybernetycznych protezach, a wstąpił do Battleborn, aby ponownie zmierzyć się ze swoim największym przeciwnikiem.

GALILEA

OBROŃCZYNI FRAKCJI PEACEKEEPERS

W trakcie misji przeciwko Jenneritom, Galilea została narażona na działanie niszczycielskiego pierwiastka, w związku z czym musiała na setki lat opuścić najbliższych i udać się na planetę Bliss. Po powrocie wstąpiła do Battleborn, ale mrok, który wciąż ją przesyca, jest jednocześnie jej największą siłą i najstraszliwszym przekleństwem.

TERYTORIALNA

MIĘŚNIACZKA

TRUDNA

KONTROLUJĄCY

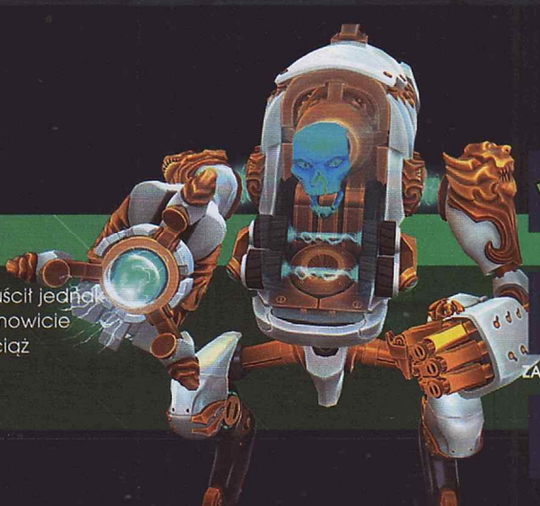
ZAKŁÓCACZ

TRUDNY

GHALT

AGRESOR FRAKCJI PEACEKEEPERS

Byłego oficera Peacekeepers i zdolnego dowódcę, kapitana Trevora Ghalta, charakteryzuje ogromna charyzma i doskonałe umiejętności posługiwania się strzelbami. Jego frakcja jako jedna z pierwszych stanęła do walki z Varelsi, a Ghalt uznawany jest za pierwszego Battleborna.



ISIC

OBROŃCA FRAKCJI LLC

Kiedyś ISIC był głównym wytwórczym Magnusem w Minion Robotics. Opuścił jednak swoje stanowisko i narodził się dla rzeczywistości poprzez aplikację niesamowicie skomplikowanego kodu. Choć zdebugowany przez Kleese'a, Magnus wciąż uznawany jest za jednego z najbardziej nihilistycznych i przerażających członków Battleborn.

CZOŁG

ZAKŁÓCACZ

TRUDNY

KONTROLUJĄCY

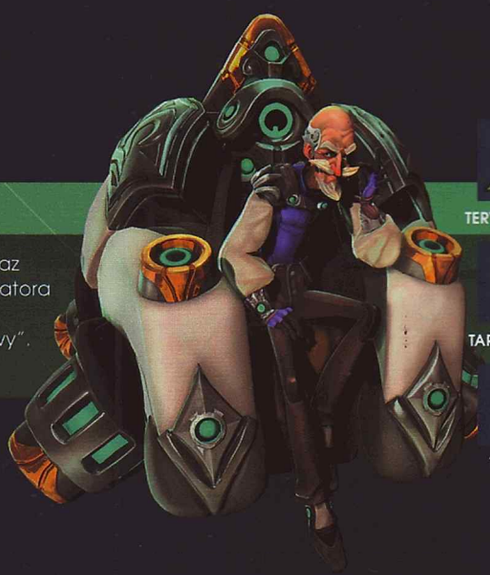
MIĘŚNIAK

ZAAWANSOWANY

KELVIN

OBROŃCA FRAKCJI ELDRID

Na Solusie występuje wiele dziwacznych stworzeń, ale lodowy golem Kelvin jest zdecydowanie jednym z najciekawszych - to pojedyncza świadomość zawarta w kolonii mikroorganizmów ekstremofilnych. Ocalony przez Miko, Kelvin walczy teraz dla Eldridów, aby zachować to, co jeszcze przetrwało w kosmosie.



TERYTORIALNY

TARCZOWNIK

TRUDNY

KLEESE

WSPARCIE FRAKCJI LLC

Po zwolnieniu ze stanowiska dyrektora Minion Robotics, kłótliwy Kleese objął teraz posadę głównego oficera naukowego oraz szalonego rezydenta-eksperymentatora w Nova. Nie cierpi misji desantowych, ale każdą wolną chwilę w ich trakcie wykorzystuje na testowanie swoich technologii, takich jak specjalny "tron bojowy".

TERYTORIALNY

SNAJPER

ZAAWANSOWANY

MARQUIS

AGRESOR FRAKCJI LLC

Klasa. Finezja. Szaleństwo. Były kamerdyner Phoebe, Marquis d'Caliber oszalał po tym, jak utracił połączenie ze swoją zarządzającą SI, umieszczoną na serwerach LLC. Teraz ten dystyngowany socjopata sieje popłoch wśród niemytych mas, wciąż szukając okazji do osiągnięcia zysków.

ZWINNA

ZABÓJCZYNI

ŁATWA

MELLKA

AGRESOR FRAKCJI ELDRID

Urodzona w rodzinie uchodźców, Mellka została wychowana i wyszkolona przez agresywne komando Eldridów, zwane Vigilant. Posługuje się wieloma sztukami walki, ale najbardziej lubi egzotyczną broń, taką jak aktywna biologicznie rękawica Eldridów, teraz już na stałe przymocowana do jej lewej dłoni.

WALCZĄCY

WSPARCIE

ŁATWY

MIKO

WSPARCIE FRAKCJI ELDRID

Ostatni sporysz kolonii grzybów, które niegdyś pokrywały całą planetę - Miko jest uznawany za zdolnego "botanika bojowego". Potrafi leczyć i chronić sojuszników, rzucając jednocześnie we wrogów nasączonymi trucizną sztyletami kunai.

MONTANA

OBROŃCA FRAKCJI PEACEKEEPERS

W wolnym czasie Montana uprawia wrestling z niedźwiedziami, a w pracy zasypuje wrogów gradem pocisków ze swego budzącego grozę mini-działka. Potrafi też przyjąć na klatę mnóstwo obrażeń i tym samym osłonić towarzyszy. Jest samozwańczym poprawiaczem nastrojów Battleborn i prawdziwym kumplem.

KONTROLUJĄCY

INICJATOR

ZAAWANSOWANY

ZWINNA

HARCOWNICZKA

ŁATWA

ORENDI

AGRESOR FRAKCJI ROGUES

Szurnięta, nieprzewidywalna budząca postrach nawet we własnej frakcji, Orendi korzysta z salw energii chaosu, aby z ogromną szybkością pastwić się nad swoimi wrogami. Zamierza stawić czoło najtrudniejszym wyzwaniom, jakie tylko znajdzie na Solusie.

OSCAR MIKE

AGRESOR FRAKCJI PEACEKEEPERS

Oscar Mike to zdemobilizowany żołnierz-klon, walczący w dawno zapomnianej wojnie. Jest zdolnym wojownikiem pierwszej linii frontu, atakującym wrogów z odległości za pomocą karabinu szturmowego. Dysponuje systemem kamuflażu, aby wydostać się z opresji i inspiruje swoich sojuszników... niekonwencjonalną osobowością.

UNIWERSALNY

ROZPYCHACZ

ŁATWY

MIĘŚNIACZKA

ZABÓJCZYNI

ZAAWANSOWANA

PHOEBE

AGRESOR FRAKCJI LLC

Uznawana za jedną z najlepszych konstruktorek w LLC, Phoebe Elizabeth Eudelia Hemsworth IV wykorzystuje potężną technologię, aby szybko poruszać się po polu bitwy. Za pomocą pięciu telekinetycznie zawieszonych mieczów błyskawicznie anihiluje wrogów.

RATH

AGRESOR FRAKCJI JENNERIT

Brutalny, zabójczy i doskonale wyszkolony w sztuce walki, Verod Rath służył kiedyś jako elitarny gwardzista Cesarzowej Jenneritów, Lenore. Wykorzystuje trzy ostrza energetyczne, aby masakrować wrogów w walce wręcz. Nie jest wampirem, choć często jest o to pytany.

ZWINNY

ZABÓJCA

ŁATWY

RATOWNICZKA

OSŁANIAJĄCA

ZAAWANSOWANA

REYNA

WSPARCIE FRAKCJI ROGUES

Zwana "Walkirią", Reyna Valera jest jedną z niewielu wojowniczek Battleborn urodzonych w systemie Solus. Jest też niemianowaną przywódczynią Rogues. Używa rękawicy dowodzenia, aby ostaniać sojuszników przed niebezpieczeństwem i potrafi oznaczać cele do szybkiej likwidacji.

DZIAŁANIE W UKRYCIU

INICJATORZY

TRUDNI

SHAYNE AND AUROX

AGRESOR FRAKCJI ROGUES

Związani nietatwym sojuszem, 16-letnia punkówa z bumerangiem i jej omniwymiarowy koszmarny towarzysz, są jednym z najlepszych duetów mięśniaków wśród Rogues. Już w pojedynkę budzą grozę, a wspólnie Shayne i Aurox dają z siebie wszystko, walcząc tylko dla siebie. To im się podoba.

ZWINNA

SNAJPERKA

ZAAWANSOWANA

THORN

AGRESOR FRAKCJI ELDRID

Teshka Elessamorn - zwana "Thorn" - była ostatnim dzieckiem narodzonym na jej planecie przed atakiem Varelsi. Wyposażona w swój długi łuk, Kreshek, przemierza teraz dzikie ostępy Ekkunaru, napędzana własną nieokiełznaną furią.

UROCZY

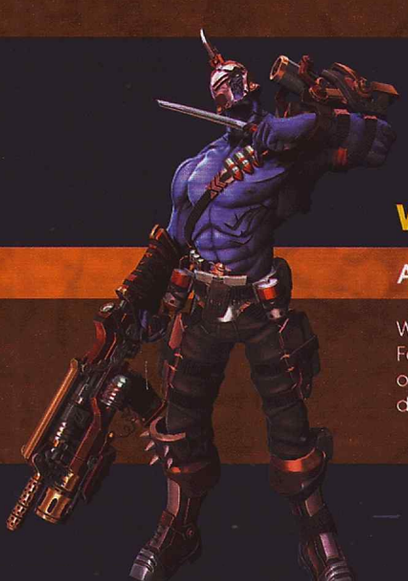
TERYTORIALNY

ZAAWANSOWANY

TOBY

OBROŃCA FRAKCJI ROGUES

Mimo swoich umiejętności inżynierskich, Toby nie został przyjęty do Peacekeepersów ze względu na swą uroczą, mizerną posturę. W związku z tym zaoferował swoje umiejętności Rogues i teraz może spożytkować energię na konstruowanie chodzących machin śmierci.



UNIWERSALNY

ZABÓJCA

ŁATWY

WHISKEY FOXTROT

AGRESOR FRAKCJI ROGUE

W odróżnieniu od swojego sklonowanego odpowiednika, Oscara Mike'a, Whiskey Foxtrot (jednostka RDC-WF02-1221) wywodzi się z partii uszkodzonych żołnierzy i jest ostatnim jej przedstawicielem. Odrzucony przez Peacekeepers, Foxtrot dołączył do Rogues zaraz po przybyciu na Solus.

FRAKCJE W BATTLEBORN

Gwiazda Solus jest ostatnią nadzieją na przetrwanie dla pięciu frakcji wszechświata.

THE LAST LIGHT CONSORTIUM

Składające się głównie z istot cybernetycznych, LLC jest najpotężniejszą siłą ekonomiczną pozostałą we wszechświecie. Charakteryzuje je niepohamowana żądza zysków, osiąganych za wszelką cenę. Niegdyś LLC było częścią koalicji United Peacekeeping Republics, ale opuściło ją, kiedy okazało się, że ideały pokoju i równości nie przekładały się na duże zyski. Konsorcjum jest właścicielem i zarządcą Minion Robotics, największego z pozostałych we wszechświecie producentów broni.

THE ELDRID

Żyjący w zgodzie z przyrodą klan obserwatorów i naukowców, którego najważniejszym celem jest zachowanie naturalnej równowagi w kosmosie. Dawno temu wpływy The Eldrid sięgały całych galaktyk, ale kiedy gwiazdy zgasły, zniknęła też potęga tej starożytnej frakcji. Wszystkie oczy zwrócone są na Solus, a więc także The Eldrid trzymają się kurczowo tego miejsca we wszechświecie ogarniętym mrokiem. Będą zaciekle walczyli w obronie ostatniej gwiazdy.

THE ROGUES

Wolni mieszkańcy Solusu nazywani są The Rogues - to wyrzutki, renegaci i zaprawieni w bojach twardziele, którzy nie odpowiadają przed nikim. The Rogues mają swoją bazę w Detritus Rings, z dala od zgiełku pozostałych frakcji. Oni również będą mieli wpływ na losy ostatniej gwiazdy.

UNITED PEACEKEEPING REPUBLICS

Związek cywilizacji zjednoczonych pod sztandarem wzajemnej ochrony, wolności i równości - oto nomadyczni UPR. W odróżnieniu od innych frakcji, pojawili się na Solusie, bo tak naprawdę nie mają innego domu. Choć ostatnio ciosem dla UPR było odejście jednego z najsilniejszych skrzydeł - Last Light Consortium - związek ten nie poddaje się i wciąż walczy o ideały sprawiedliwości i wolności.

THE JENNERIT IMPERIUM

Związek cywilizacji zjednoczonych pod sztandarem Potężne Jennerit Imperium było niegdyś forpocztą w wojnie z Varelsi - zawiązało nawet kilka sojuszów z innymi frakcjami, aby ocalić gwiazdy od otchłani. Niestety, w desperackiej próbie ocalenia swego ludu od mroku, lokalny dowódca Lothar Rendain dokonał przewrotu, przejął kontrolę nad Imperium i związał się z Varelsi. Choć Jennerit stracili wiele ze swej potęgi, i tak pozostają jedną z najpotężniejszych sił wojskowych na Solusie.

JESTEŚ KOZAKIEM?

Wejdź na muve.pl/battleborn i dołącz do akcji!

20 TECHNOLOGII KTÓRE ODMIENIŁY NASZE ŻYCIE

Wciąż czeka na hoverboardy: **Redakcja**

Choć od epoki kamienia łupanego do wynalezienia dyskietki minęły tysiąclecia, czasami może się wydawać, że w ostatnich dwóch dekadach byliśmy świadkami postępu o równie wielkiej skali. Gdy Mac Abra dołączał do ekipy CD-Action, chmury były tylko na niebie, wszystkich znajomych znało się osobiście, a wielki i rzadko spotykany rarytas – dostęp do internetu – odbywał się wyłącznie kablowo, przez telefoniczny modem. Oto dwadzieścia nowinek technicznych, które najbardziej wpłynęły na nasze życie od czasu założenia magazynu.

20

E-SPORT

NA PIERWSZY Quake-Con – odbywający się w 1996 roku w jednym z teksańskich hoteli – grupka pasjonatów przytargała swoje pecety, a najlepsi wyszli z imprezy bogatsi o... koszulki. W zeszłym roku pula nagród wyniosła 32 tysiące dolarów, a to i tak nic w porównaniu z rozgrywkami w Dotę 2, która w sierpniu podczas The International pobiła finansowy rekord, oferując najlepszym drużynom grubo ponad 18 milionów dolarów. Cały czas trwają spory, czy starcia profesjonalnych graczy to rzeczywiście sport, ale faktem jest, że potyczki cyberatletów stały się widowiskiem, na które pieniędzy nie szczędzą ani organizatorzy, ani uczestnicy. Wraz z szelestem gotówki jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać profesjonalne drużyny, a wraz z nimi – gwiazdy. Niezależnie od tego, czy mowa o StarCrafcie II, League of Legends, czy Counter-Strike'u: Global Offensive, każdy popularniejszy tytuł ma swojego Jaedonga, Fakera czy innego Pashę, a co za tym idzie – rzesze fanów, którzy współfinansują nagrody, kibicują w trakcie olbrzymich imprez, a w najgorszym razie oglądają streamy. Niestety tam, gdzie pieniądze, pojawił się również doping, co chyba najlepiej świadczy o profesjonalizacji dyscypliny. ***[9kier]***

19

LCD

OBECNIE LCD to dominująca technologia, która w międzyczasie doprowadziła do śmierci wyświetlaczy plazmowych. Dwadzieścia lat temu pierwsze modele dostępne w dość normalnej sprzedaży kosztowały w przeliczeniu na dzisiejsze złotówki ok. 50 000 zł, a mimo to miały ogromne problemy z poprawnym odwzorowaniem kolorów i szybkimi zmianami obrazu, ich przekątna wynosiła 15 cali, a rozdzielczość – 1024 x 768. Jeszcze przez wiele lat e-sportowcy preferowali zresztą z tego powodu zwykłe CRT. Teraz nikt już nie narzeka na problemy z odświeżaniem (dostępne są gamingowe modele o częstotliwości 240 Hz w Full HD, podczas gdy CRT zatrzymały się na 120 Hz przy 1024 x 768), przekątne urosły do 35 cali, proporcje z 4:3 do 16:9, a nawet 21:9 w ultrapanoramach, ceny zaś poleciały na łeb. Ale los LCD jest już policzony. Ich miejsce zajmą OLED-y, które już wypierają LCD ze smartfonów. Na razie są one jeszcze zbyt drogie, by miały sens przy większych przekątnych, ale to tylko kwestia czasu. ***[Al]***

18

PAMIĘĆ FLASH/PENDRIVE'Y

BARDZO dobrze pamiętam swojego pierwszego pendrive'a, bo wygrałem go w konkursie. Po latach kolekcjonowania cyfrowych śmieci na stale rosnącym stosie płyt DVD-R kieszonkowy, wszechstronny pojemniczek na dane (mały, bo mały, mieścił 256 MB) był dla mnie, studenta, zbawieniem. Dzielenie się drobnymi cyfrowymi uprzejmościami i przenoszenie ich z miejsca na miejsce nigdy nie było łatwiejsze i bezpieczniejsze (a uprałem w swoim życiu wraz ze spodniami niejednego „pędraka"). Nie była to jednak zupełna nowość w technologicznym światku – podstawy naukowe pamięci flash wynalazł pracujący dla Toshiby Fujio Masuoka już ok. 1980 roku. Pierwsze pendrive'y, pardon, ThumbSticki i DriveOnSticki wraz z kartami Compact Flash pojawiły się na rynku dopiero w 2000 roku. Od tamtego czasu zdążyliśmy się pozbyć z komputerowych obudów napędów FDD, a w wielu przypadkach również DVD-R czy Blu-ray. I tylko szkoda, że wciąż trzeba trzech prób, by włożyć napęd USB do gniazda poprawnie. To się zmieni dopiero wraz z upowszechnieniem standardu wtyczek typu C. ***[enki]***

17

EKRANY DOTYKOWE

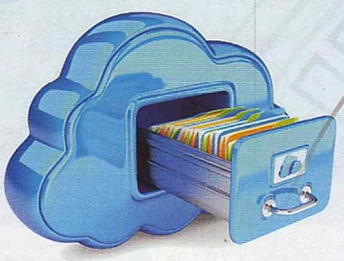
ZA ICH pierwowzór może uchodzić pióro świetlne, które jest tak stare, że nikt już o nim nie pamięta. Podobny los spotkał oporowe ekrany dotykowe, które królowały przed pojawieniem się iPhone'a. Wymagały piórka (lub paznokcia), bo reagowały tylko w jednym punkcie naraz. Jeśli miejsce kontaktu było za duże lub było ich więcej, rozpoznawanie dotyku nie działało. Co nie mniej istotne, wierzchnia warstwa ekranów była zrobiona z elastycznej folii, która umożliwiała fizyczne zetknięcie się dwóch warstw przewodzących – i rysowała się od samego patrzenia. Dzięki Apple w sprzęcie mobilnym popularność zdobyły ekrany pojemnościowe, którym wystarczy palec, a nóż jest niestraszny – bo nawet najlepszy nie jest w stanie zarysować szkła, którym są pokryte. Rozwiązanie to w ciągu paru lat wyparło z większości urządzeń konsumenckich (telefonów, tabletów, notebooków) inne technologie. W międzyczasie ekrany pojemnościowe nauczyły się także reagować na piórko, tyle że już nie świetlne. ***[Al]***

16

CYFROWE WERSJE GIER

CZASY, kiedy aby móc zagrać w nową produkcję, należało ruszyć się do sklepu w dniu premiery albo zamówić ją w pre-orderze i czekać na paczkę, dawno się skończyły. Nie potrafiliśmy w redakcji wymienić żadnego nowego pecetowego tytułu, który wydawany byłby jedynie w pudełku (pomijam Skylanders i podobne, bo tam można kupić same figurki). Każdy ma swoją wersję cyfrową, ba, znaczna większość gier, zwłaszcza niezależnych, w ogóle nie trafia na sklepowe półki, lądując wyłącznie na Steamie czy Gogu. Nic dziwnego – tak jest i wygodniej, i taniej zarówno dla gracza, jak i studia czy wydawcy, co zwykle odbija się na cenie i zapoczątkowało szał na bundle i inne promocje. Coraz więcej osób rezygnuje zresztą z napędu DVD i jeśli nawet ma sentyment do pudełkowych wersji, kupuje je po to, by wrócić do domu i ściągnąć grę z platformy Valve. Zresztą, umówmy się, jeśli czegoś nie ma na rozrastającym się od 2003 roku Steamie, to dla branży nie istnieje (boję się myśleć, co by się stało, kiedy dziecko Gabe'a Newella padło). Chyba że mowa o poważnych graczach, którzy z lepszym lub gorszym skutkiem próbują przywiązywać użytkowników do marki. Blizzard ma Battle.neta, Electronic Arts Origina, a Ubisoft Uplaya. Sama długo nie byłam przekonana do wersji cyfrowych, ale w końcu uznałam ich prymat. Cytując CormaCa oburzonego pojęciem cyfrowej kolekcjonerki z mapą do wydrukowania w PDF-ie – nie ma świętości! ***[9kier]***

15



CHMURY

WIECIE, dlaczego latem możemy zobaczyć obłoki srebrzyste? Bo odbijają światło słoneczne, które normalnie widać już z innego miejsca na Ziemi – Słońce jest wówczas za horyzontem. To całkiem dobra analogia dla działania chmur w wersji cyfrowej: synchronizują dane pomiędzy różnymi urządzeniami, korzystając z ustawionych gdzieś tam serwerów pośredników. To jedna z tych technologii, które pozwalają spokojniej spać, bo człowiek jakoś tak mniej przejmuje się awarią komputera. Po prostu wie, że wszystkie dane, które wcześniej wrzucił na Dropboksa, Dysk Google'a czy OneDrive'a, są tam zapisane i do odzyskania. Dzięki chmurom pracuje się też wygodniej – wszystkie dokumenty są wszędzie tam, gdzie jest internet. Bez pendrajwów, dyskietek, bez konieczności pamiętania o kopiowaniu danych. Świetna sprawa! I pomyśleć, że jeszcze dziewięć lat temu chmury mogliśmy oglądać jedynie na niebie. ***[Krigore]***

14

POPULARYZACJA FORMATU MP3

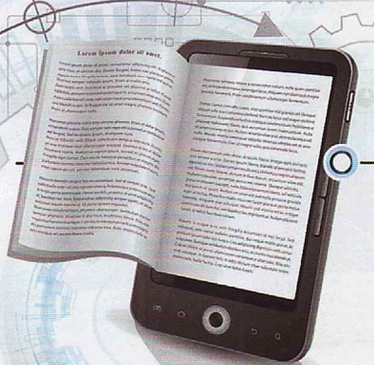
PREZESI firm fonograficznych zapewne wciąż budzą się z krzykiem, kiedy przyśni im się grupa inżynierów pracujących w niemieckim instytucie Fraunhofera nad algorytmem stratnej kompresji dźwięku(*) obecnie znanym jako mp3. Kto teraz wyobraża sobie zabieranie ze sobą na wakacje kilkunastu płyt kompaktowych, skoro można mieć na smartfonie dziesiątki godzin muzyki? (Przy 128 kbps utwór w mp3 zajmuje mniej niż 10% tego, ile zajmowałby w jakości CD). Choć pierwsza wersja formatu powstała w 1993 roku, jego upowszechnienie nastąpiło, gdy jego potencjał zwietrzyli producenci sprzętu grającego. Pierwsze masowe przenośne odtwarzacze mp3 (MPMan i Rio PMP300) trafiły do sklepów w 1998 roku, podnosząc ciśnienie fonograficznym gigantom, którym ziemia osunęła się spod stóp. Nagle dzielenie się (nie oszukujmy się – głównie nielegalne) muzyką stało się banalnie łatwe, zwłaszcza gdy do mp3 dodało się internet. Sytuacja na rynku zmieniła się nieodwracalnie, a branża muzyczna potrzebowała lat, by to zrozumieć (vide wojna Metalliki z Napsterem) i zacząć zarabiać na znienawidzonym przez nią formacie dzięki iTunes (2003 rok) i innym platformom dystrybucji cyfrowej. ***[CormaC]***

(*) Słowo „stratna" informuje nie tyle o obniżeniu jakości nagrania (choć to oczywiście następuje), ile o tym, że dane, które algorytm uzna za zbędne, są nieodwracalnie usuwane (to nie rar – nie da się „rozpakować" z empetrójki pliku źródłowego).

13

E-CZYTNIK I E-KSIĄŻKA

SIĘGAM ręką w bok – i właśnie dotykam nią kilkuset książek, mieszczących się na luzie w pamięci mojego e-czytnika. A jeśli nadal uznam, że „nie mam co czytać...", wystarczy mi tylko parę sekund, by ściągnąć właściwie dowolny tom z jednej z księgarni oferujących książki w wersji elektronicznej, gdziekolwiek jestem (jeśli tylko znajduję się w zasięgu telefonii komórkowej czy internetu). Tak mógłbym ze 20 lat temu wyobrażać sobie raj, gdybym miał wystarczająco bujną wyobraźnię. I nie mówcie mi o szeleście kartek i zapachu papieru, radości trzymania w dłoni grubego tomu itd. Wszystko prawda. Ale możliwość wzięcia na wakacje całej biblioteki, brak problemów z „i gdzie ja upchnę te nowe książki na półkach?", radość z zakupu powieści w 5 sekund po jej premierze, bez konieczności chodzenia po księgarniach i słuchania „jeszcze nie dowieźli" albo „oj, niestety, właśnie sprzedaliśmy ostatni egzemplarz" czy krzywienia się, że fonty są za małe, a druk niewyraźny itd. w pełni mi to kompensują. Gdybym miał sporządzić listę gadżetów, bez których już nie wyobrażam sobie komfortowego życia, czytnik e-książek na pewno byłby w pierwszej trójce. ***[Smg]***



FOTOGRAFIA CYFROWA
APARATY CYFROWE

CHOĆ pierwszy „cywilny" (i bardzo prymitywny) aparat cyfrowy powstał już w 1975 roku, pod strzechy technologia ta trafiła dopiero ćwierć wieku później. Ale za to błyskawicznie podbiła rynek. W 2005 aparatów cyfrowych sprzedawano więcej niż klasycznych. I choć analogi nadal górują nad cyfrówkami np. większą rozpiętością tonalną zdjęć, to obecnie stanowią już tylko niszę (dla artystów i hobbystów). Dziś chyba bardzo niewielu czytelników CDA nie ma dostępu do żadnego aparatu cyfrowego – choćby w komórce. Natychmiastowy podgląd zdjęcia, możliwość jego własnoręcznej obróbki, niemal nielimitowana liczba fotek na karcie pamięci, łatwość powielania – to chyba najważniejsze zalety e-fotografii. Co prawda w efekcie internet mamy zawalony zylionami zdjęć kotów, Brajanków na nocniczku oraz „słit foci" nastolatek, ale cóż, każdy kij ma dwa końce. Tym niemniej powszechna możliwość „utrwalania chwili" jest niewątpliwie jedną z tych cichych rewolucji, jakie znacząco odmieniły nasze codzienne życie, a których zdajemy się nie dostrzegać. ***[Smg]***

SERWISY SPOŁECZNOŚCIOWE

FACEBOOK (na którym jest nas 1,5 mld!) stał się główną przestrzenią wymiany myśli, Twitter decyduje o tym, co znajdzie się na czołówkach gazet i w nagłówkach portali informacyjnych. Serwisy społecznościowe zmieniły nasze podejście do komunikacji (nie tylko w internecie) i... nakłoniły do ekshibicjonizmu. Nasi znajomi dostali możliwość zapoznania się z naszą historią zawodową (LinkedIn, GoldenLine), sprawdzenia, co jedliśmy na obiad (Instagram), czego właśnie słuchamy (Last.fm) i co oglądamy (Pinterest). Z pomocą serwisów społecznościowych zaczęliśmy odszukiwać kumpli ze szkolnej ławy (Classmates.com, nk.pl), a nawet znajdować partnerów życiowych. Otwartym pozostaje pytanie, czy taka rewolucja, stawiająca na skrótowość komunikatów i zastępowanie treści obrazkami, rzeczywiście wyszła nam na dobre. ***[Papkin]***

10

09

12

11

STREAMING MULTIMEDIÓW

LUDZIE uwielbiają „natychmiastowość", a multimedia nie są tu wyjątkiem. Dlatego właściwie nieuniknione było to, że wraz z rozwojem przepustowości połączeń internetowych serwisy takie jak YouTube (2005) czy Spotify (2006) zyskają ogromną popularność i – na razie dla „wielu ludzi na świecie", wkrótce zapewne dla wszystkich – staną się głównym źródłem audio i wideo. Bazy użytkowników stale rosną, a reliktom przeszłości, jak tradycyjnej telewizji, coraz trudniej się utrzymać. W tej chwili Netflix (założony w 1997, do 2007 zajmował się wyłącznie wypożyczaniem DVD) dostępny jest w 190 krajach na niemal wszystkich ważnych urządzeniach z ekranami i ma ponad 75 milionów użytkowników. Konkurują z nim zwłaszcza Hulu (9 milionów subskrybentów) oraz Amazon Video (54 miliony w ramach ogólnej subskrypcji Amazon Prime) – co ciekawe, oba serwisy uruchomione zostały, jeszcze zanim Netflix zajął się streamingiem, bo już w 2006 roku. ***[spikain]***

WI-FI

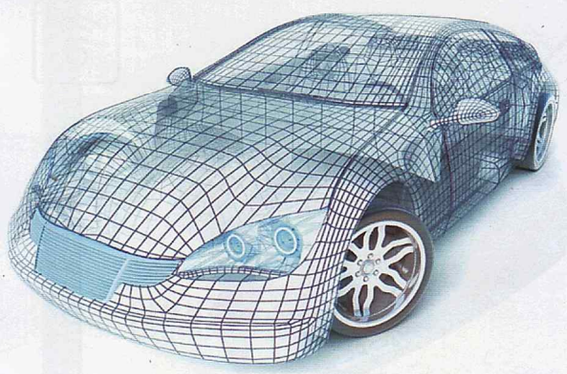
GDY pierwszy raz podpinałem swój komputer do internetu przez modem, ciągnąc przez pół domu kabel i słuchając specyficznych trzasków chwilę później, w najśmielszych snach nie przypuszczałem, że parenaście lat później będzie trzeba tylko wejść w zasięg routera i dostęp do sieci pojawi się sam. Dziś tego nie doceniamy, bo zjawisko spowszedniało, ale tak naprawdę to jest magia, która sprawiła, że życie stało się wygodniejsze. Pierwsza, wypuszczona w 1997 roku wersja bezprzewodowej sieci umożliwiała transfer 2 Mbit/s, ale wraz z kolejnymi odsłonami „internet z powietrza" przyspieszał. Dziś standardem jest Wi-Fi w standardzie 802.11n, który zapewnia prędkość do 300 Mbit/s, a coraz częściej można spotkać urządzenia, z których da się wycisnąć nawet 1 Gbit/s. To tyle, że twardy dysk z czasów modemowych da się zapchać po brzegi w... 4 sekundy. ***[Krigore]***

08 SPRZEDAŻ INTERNETOWA

DACIE wiarę, że choć mówimy o technologiach ostatnich 20 lat, eBay ledwo załapał się do naszego zestawienia? AuctionWeb, bo tak firma nazywała się przez pierwsze dwa lata, założony został pod koniec 1995 roku i już na samym początku dał właścicielowi do zrozumienia, jak ważny będzie udział internetu w wymianach na rynku wtórnym: pierwszym sprzedanym przedmiotem był popsuty wskaźnik laserowy. Kiedy sprzedający skontaktował się z kupującym i spytał, czy na pewno wie, że urządzenie nie działa, ten odpowiedział: „jestem kolekcjonerem popsutych wskaźników laserowych". Minęło 20 lat, a w tej kwestii nic się nie zmieniło – na Allegro (które pod różnymi nazwami w kilku krajach nieprzerwanie króluje nad eBayem) można sobie wystawić porcelanowego słonika ze złamaną trąbą i wciąż liczyć na to, że przy odpowiedniej cenie i tak znajdzie jakiegoś kupca. ***[spikain]***

07 GPS (GLOBAL POSITIONING SYSTEM)

PRACE nad GPS-em zaczęły się w latach 60., oczywiście na potrzeby wojska. Do pełnej użyteczności system został doprowadzony w 1995 roku, wtedy jednak w cywilnej wersji był specjalnie zakłócany, a przez to mniej precyzyjny. Dopiero po decyzji Billa Clintona w 2000 roku stał się funkcjonalny również dla śmiertelników. Najprościej rzecz ujmując: USA umieściły na orbicie na wysokości ok. 20 tys. km n.p.m. 32 satelity. Aby skorzystać z dobrodziejstw GPS-u, czyli zwłaszcza dowiedzieć się, gdzie się dokładnie jest, urządzenie z odbiornikiem musi „widzieć" co najmniej cztery satelity (wszystkie są dodatkowo kontrolowane przez pięć stacji naziemnych rozrzuconych po globie). Proste z punktu widzenia użytkownika, a ratujące życie nie tylko w miastach (w których ze względu na ciasne uliczki i wysokie budynki często system zawodzi), ale tak naprawdę w każdej sytuacji. Jeszcze kilka lat temu systemowi groziła utrata finansowania i zawalenie się, ale na szczęście dziś mówi się już tylko o poprawieniu i uczynieniu go dokładniejszym. Ciekawostka: dopiero dzięki GPS-owi udało się poza laboratoriami potwierdzić prawdziwość teorii względności Einsteina. ***[MQc]***



06 3D NIE TYLKO W GRACH

PIERWSZY akcelerator, który przyspieszał tworzenie grafiki trójwymiarowej i nie kosztował fortuny(*), nazywał się 3Dfx VooDoo, a na rynek trafił pod koniec 1996 roku. To monstrum miało 4 MB pamięci RAM, obsługiwało rozdzielczość 640 x 480 i było dodatkiem do zwykłej karty 2D. W zamian pięknie rozmywało tekstury w Quake'u i odtwarzało animacje wspinającej się na skalną półkę Lary. 3Dfx niestety do naszych czasów nie dotrwał, za to akceleratory 3D są wszechobecne. I nawet te najprostsze, ze smartfonów, oferują wydajność, o której w czasach VooDoo nikomu się nie śniło, umożliwiając nie tylko rozwój grafiki w grach, ale także wirtualnej rzeczywistości czy sztucznej inteligencji – bo ta ostatnia obecnie korzysta właśnie z mocy obliczeniowej kart graficznych. ***[AI]***

(*) Pojęcie jak najbardziej względne, bo w przeliczeniu na obecne pieniądze było to ok. 3500 zł...

05 UPOWSZECHNIENIE TELEFONÓW KOMÓRKOWYCH

PIERWSZY naprawdę przenośny – czyli taki do aktówki, a nie montowany np. w samochodzie – telefon zaprezentowała Motorola w 1973 roku, ale pierwsza sieć GSM wystartowała dopiero w 1991 roku (w Finlandii). Działała w cyfrowym systemie 2G, który wprowadził przy okazji nową usługę – SMS-y (nie wieszczono im wówczas popularności). Do Polski telefonia komórkowa – jeszcze 1G, czyli analogowa – zawitała w 1992 dzięki PTK Centertel (obecnie Orange). Ja pierwszą komórkę dostałem jakoś w 1998/1999 roku. Swojej pancernej Motoroli M3888 (upadła na beton, wturlała się do kałuży i nie zauważyła tego) używałem wyłącznie w sytuacjach najwyższej potrzeby, bo za minutę połączenia (naliczanie sekundowe? Zapomnij!) płaciłem nawet 3 zł (w dni powszednie od 7.00 do 17.00, poza moją sieć). Biorąc pod uwagę siłę nabywczą, była to równowartość... ok. 12 współczesnych złotych! Ja miałem telefon na kartę, ale abonamenty też nie rozpieszczały. W 2001 roku w najtańszy abonament Plusa (ówczesne 25 zł) wliczonych było – UWAGA! – 10 darmowych minut i 20 SMS-ów, a połączenie do obcej sieci w godzinach szczytu kosztowało 2,20 zł za minutę. Koszty były absurdalne, ale trudno było przecenić fakt, że zamiast np. czekać na deszczu diabli wiedzą jak długo i zastanawiać się, czy kumpel tylko się spóźnia, czy w ogóle nie przyjdzie, można było po prostu zadzwonić i zapytać. ***[CormaC]***

04 WIKIPEDIA

OBEJRZAŁEM „Big Short" i natychmiast zacząłem czytać o przyczynach kryzysu finansowego z 2007 roku. Zobaczyłem Mafię III i rzuciłem się dokształcać o tym, co wydarzyło się na świecie w 1968. Obejrzałem zwiastun filmu „Doktor Strange", pospieszyłem dowiedzieć się więcej o bohaterze Marvela. Założona 15 stycznia 2001 roku Wikipedia, początkowo komercyjny projekt poboczny pisanej przez ekspertów Nupedii, w kilka lat stała się prawdziwym fenomenem, który szturmem wziął uczniów, studentów i tych, którzy poszukiwali wiedzy od zawsze, bez przymusu. Wolna encyklopedia stała się częścią naszego życia. To skarbiec całej wiedzy ludzkości, do którego mamy nieograniczony dostęp dzięki urządzeniom, które nosimy w kieszeniach. To prawdziwy wehikuł czasu i tajemniczy ogród, w którym można zgubić się na długie godziny. No i jak myślisz, skąd wzięliśmy ogromną większość tych wszystkich ciekawostek w naszym zestawieniu? Tylko błagam, nie pisz prac wyłącznie na podstawie Wikipedii. Zdradzę ci sekret – prawdziwe złoto w artykułach encyklopedii zawsze znajduje się pod nagłówkiem „Przypisy". ***[enki]***

02 GOOGLE

SKROMNY projekt dwójki studentów Uniwersytetu Stanforda, który w ciągu 17 lat istnienia stał się synonimem wyszukiwarki. Na początku wieku Google kontrolował nawet 80% rynku i dorobił się miana najczęściej odwiedzanej strony na świecie. Powód? Świeże podejście do filtrowania treści. Algorytm Google'a bardziej niż zawartości stron przygląda się bowiem topografii sieci. Mówiąc najprościej: jeśli wpiszemy w wyszukiwarkę hasło „Marvel", w pierwszej kolejności wyświetlą nam się nie strony, na których słowo „Marvel" pada największą liczbę razy, ale portale najczęściej linkowane. Kalifornijska spółka matka ma dziś w rękach serwis społecznościowy (Google+), wyszukiwarkę (Chrome), apkę komunikacyjną (Hangouts), nie wspominając o pakiecie większościowym YouTube'a i Androida. Ba – Google doczekało się nawet... własnego kościoła, zgodnie z naukami którego wyszukiwarka Page'a i Brina jest najbliższa boskiej wszechwiedzy. ***[Papkin]***

Google

03 SMARTFONY

NIE MAM ochoty bawić się w definiowanie smartfonów, bo formalnie pod to zjawisko podlegają nawet stareńkie Nokie. W praktyce wszystko zaczęło się od pierwszego (i niezbyt udanego) iPhone'a w 2007 roku. Początkowo każdy patrzył na Steve'a Jobsa jak na wariata: jak to, rezygnować z fizycznej klawiatury? Okazało się, że kierunek jest bardzo słuszny, ale prawdziwy boom na smartfony zaczął się wraz z potanieniem mobilnego internetu: mieć w kieszeni prawie całą wiedzę świata (i miliardy zdjęć kotów) – w taką wizję za nic nie uwierzylibyśmy, gdyby ktoś przedstawił ją nam w 1996 roku. ***[MQc]***

01 POWSZECHNY DOSTĘP DO INTERNETU

W 1997 roku Telekomunikacja Polska wprowadziła do oferty bezpłatny dostęp do internetu. Bezpłatny w takim sensie, że płaciło się jedynie za impulsy, odpadał natomiast dodatkowy abonament. Maksymalne transfery osiągane przez numer 0202122 (jest nadal aktywny!) sięgały 2,5 kB/s (później – 5 kB/s). Ściągnięcie jednej płyty CD (np. takiej dodanej wtedy do CD-Action) trwało więc co najmniej trzy dni, kosztując przy tym w przeliczeniu na dzisiejsze pieniądze 2000 zł! Dopiero dwa lata później pierwsi szczęśliwcy zaczęli testować SDI, usługę dwukrotnie szybszą, ale przede wszystkim taką, w której czas połączenia nie miał już znaczenia. Nadal była to jednak droga zabawa (założenie prawie 5000 zł, abonament miesięczny 650 zł), za to nadawała się do tworzenia sieci osiedlowych, w których jedno SDI przypadało na kilkunastu użytkowników. A w komórce? Gdy dzięki GPRS-owi można już było płacić za ilość danych, a nie czas (co nastąpiło około 2001 roku), za 100 kB ściągniętych z internetu z zawrotną prędkością 0,8 kB/s trzeba było zapłacić 2 zł. Czyli – wracając do analogii z płytą CD – po 10 dniach ściągania non stop zapłaciłoby się za nią 13 000 zł. A teraz? W miastach szybkość internetu domowego liczy się w dziesiątkach Mb/s (za kilkadziesiąt złotych miesięcznie, bez limitów), a szczęśliwcy mogą liczyć nawet na 1 Gb/s – za niewiele więcej. Internet mobilny też przyspieszył – maksymalne transfery przez LTE przekraczają już 100 Mb/s, a średnio można liczyć na więcej niż 20 Mb/s. Ceny? Korzystając z promocji, da się zejść poniżej złotówki za gigabajt. Czyli kosmos! ***[Al]***

Mąż, ojciec, mistrz

Staremu koniowi nadal do twarzy z Pokéballem, jak wyjaśnia: **spikain**

Nie pamiętam „tego pierwszego momentu" z żadną z moich najulubieńszych gier. W przeciwieństwie do tych kilku godzin w 2000 roku, które spędziłem u znajomego po lekcjach, grając w wietnamską(*), piracką wersję Pokémon Gold. Boże, to już ponad 15 lat...

Same Pokémony są jeszcze starsze. „20 lat" brzmi dumnie, bo mało która seria może pochwalić się nieprzerwanym sukcesem trwającym dwie dekady. Stąd zresztą ten tekst: w poprzednim numerze Cross przedstawił zarys historyczny serii i opowiedział o jej początkach w Polsce. Ale trwa ona do dzisiaj, a ci z nas, którzy byli z nią od (prawie) początku, nie pozostali wiecznymi dziesięciolatkami jak bohaterowie kolejnych odsłon (albo nieśmiertelny Ash Ketchum). I tutaj leży problem.

CHARMANDER used EMBER!

Pamiętam dokładnie, jak wpisywałem imię mojego pierwszego Cyndaquila, pierwsze walki i setki godzin w Pokémon Yellow, które nastąpiły potem, kiedy już wysępiłem od kolegi ROM z emulatorem. To dlatego, że w przeciwieństwie do większości gier – w tym tych, które ostatecznie z biegiem lat z różnych powodów zacząłem cenić bardziej niż Pokémony – **kieszonkowe potwory miały w sobie to magiczne, niepojęte „coś", co sprawiało, że mały jeszcze-nie-gracz rozumiał je i zakochiwał się od pierwszego wejrzenia**. Dziesięcioletni „ja" oddałby wszystko, by móc wypełnić otaczający go świat prawdziwymi Pokémonami. Tego samego nie dałoby się powiedzieć o prawie żadnym innym fikcyjnym uniwersum.

Użyłem słowa „problem", bo właśnie to zjawisko zapewne spędza sen z oczu twórcom współczesnych gier Pokémon. Ich klientela dorosła i jedyne, co pozostało w niej z tej dawnej „dziesięcioletności", to sentyment. Dzisiaj mam pracę, obowiązki, raty do spłacenia, w nie tak odległej przyszłości pewnie założę własną rodzinę. Ludzie, którzy na przełomie wieków rzucali plastikowymi Pokéballami, dzisiaj nie tylko nie mogliby sobie pozwolić na wyruszenie w wielką przygodę, ale nawet niespecjalnie mają czas, żeby o tym marzyć.

Poza głównym nurtem

The Pokémon Company słynie z tego, że twarz Pikachu wciska wszędzie, co zresztą odczuliśmy nawet w Polsce, zbierając Tazosy, naklejki z gum (raz kupiłem ich chyba z pięćdziesiąt – gumy i powtórki wyrzucałem) czy pluszaki. Na zbieractwie się jednak nie kończy – jest też anime (serial i pełnometrażówki), kilka mang i około pięćdziesięciu (nie wyolbrzymiam) spin-offów.

Pokémon Trading Card Game

Karty Pokémon pamiętacie zapewne ze szkolnych przerw – niezależnie od tego, czy graliście w nie według oficjalnych zasad, czy takich, które panowały w waszym otoczeniu. PTCG to nadal potęga wśród karcianek – cały czas tworzone są kolejne edycje fizycznych kart i organizowane są turnieje (w tym mistrzostwa świata) i chociaż nie powstają nowe gry konsolowe (po wspaniałej odsłonie na pierwszym Game Boyu i wydanym tylko w Japonii sequelu seria zupełnie zniknęła), od kilku lat rozwijane jest Pokémon Trading Card Game Online, w które grać można na PC, iPadach oraz – od 7 kwietnia tego roku – tabletach z Androidem.

Pokémon Mystery Dungeon

Jak nazwa wskazuje, są to pokémonowe odsłony Mystery Dungeon, serii klasycznych rogalików od Spike Chunsoft. Gramy w nich człowiekiem, który pewnego dnia obudził się w ciele Pokémona... na świecie, w którym ludzi nie ma w ogóle. Chodzimy po losowo wygenerowanych dungeonach, walczymy z innymi stworami, wykonujemy misje i chłoniemy fabułę.

Pokémon

Uwierzcie mi, nie jesteście za starzy na Pokémony.

It's super effective!

Kilka lat temu zakończyłbym w tym miejscu zdaniem typu „i dlatego w wieku dwudziestu paru lat trudno mi już ekscytować się Pokémonami tak jak kiedyś". Na przestrzeni lat zdarzyło mi się jeszcze parę razy podjarać kieszonkowymi stworami, ale zawsze było to bezpośrednio związane z nostalgią i najczęściej nie kończyło się wesoło. Wymaksowałem Pokémon LeafGreen i przeszedłem SoulSilver (rimejki pierwszej i drugiej generacji), ale pomimo kilku podejść do Pearl, Diamond i Platinum, a potem też Black/White i Black 2/White 2 nie byłem w stanie zmusić się do przebrnięcia przez całość żadnej odsłony z głównego trzonu serii. Byłem więc pewien, że to koniec – bo tym grom przecież niczego nie brakuje, są takie jak kiedyś, a to ja się zestarzałem. W przekonaniu utwierdziły mnie podobne reakcje znajomych.

Ale kilka lat temu premierę miały **Pokémon X i Pokémon Y, czyli najlepsza rzecz, jaka przytrafiła się serii** od czasu trzeciej, a może nawet drugiej generacji. Jeżeli nie ufacie w tej kwestii mnie, zaufać możecie Berlinowi, który w recenzji z CDA 13/2013 przez całą stronę rozpływał się nad nowym dziełem Game Freak i ocenił je na 9. Albo Adziorowi, który na cdaction.pl wystawił grze 5/6, po czym grał przez kolejnych kilka miesięcy i skompletował Pokédex (ponad siedemset Pokémonów!). Teraz gra znowu.

Game Freak po latach zrozumiał, co należy zrobić, żeby odzyskać serca dwudziestoparolatków. Upłynnili i odrdzewili rozgrywkę na niemal każdym polu, od interfejsu, przez poruszanie się postaci, po interakcje z innymi graczami. Wprowadzili zaskakująco dobrze działające (nareszcie!) funkcje internetowe – w tej chwili mogę odpalić swój egzemplarz Pokémon Y lub Omega Ruby (remake trzeciej generacji, też na 3DS-ie) i wyzwać na pojedynek kogoś z Meksyku albo wymienić się potworami z jakimś Francuzem. Najważniejsze jednak, że pozbyto się grindu – czegoś, do czego z wiekiem po prostu traci się cierpliwość.

Enemy BULBASAUR fainted!

Tym samym seria znowu stała się dla nas przystępna. Nadal najważniejsza jest oczywiście nostalgia, bo to przez nią wracamy do kolekcjonowania Pokémonów, ale nie odrzuca nas już obowiązująca do niedawna konieczność chodzenia po kratce, godziny spędzone na bieganiu po trawkach tylko po to, by wyrównać poziomy z okolicznymi trenerami, beznadziejnie słaby netcode i tym podobne rzeczy. Jest jeszcze jeden ważny aspekt: Pokémon Bank. To płatna grosze (5 dolarów rocznie) usługa przechowywania swoich Pokémonów na serwerze. Pozwala też – i to chyba najważniejsze – przenieść stworki z Black/White/Black 2/White 2 do najnowszych części i zapewne posłuży do tego samego przy wielu kolejnych. Oznacza to, że nadal nie musimy się rozstawać z Pokémonami złapanymi w ciągu kilkunastu lat, począwszy od trzeciej generacji.

Byłbym bogaty, gdybym dostawał dolara za każdym razem, gdy przeczytam w internecie, że ktoś „kupiłby 3DS-a dla Pokémonów". Zazwyczaj następuje po tym jakieś „ale", najczęściej w przypadku osób, które łudzą się, że konsolę z tak ogromną biblioteką dobrych gier można po prostu odłożyć po ograniu jednego tytułu. Tak czy inaczej, nie ma sensu czekać – teraz, 20 lat po premierze Pokémon Red, nadarza się doskonała okazja, żeby powrócić do świata kieszonkowych stworów(**). 3DS-y są tanie jak barszcz, na horyzoncie kolejna generacja (Pokémon Sun/Moon), a pokéspołeczność wydaje się tętnić życiem jak nigdy dotąd. **|CDA|**

(*) Fun fact: wersja ta miała koszmarne tłumaczenie i przeinaczone nazwy większości stworów, ale jakimś cudem trafiła do Polski jeszcze przed oficjalną europejską premierą Gold/Silver. Oczywiście na dyskietkach 1,44 MB.

(**) Nawet do tego samego regionu, bo Pokémon Red, Blue i Yellow wydane zostały ostatnio cyfrowo na 3DS-a. I to nie jako „leniwe porty", bo wzbogacone o bezprzewodowe lo-

Pokémon Conquest

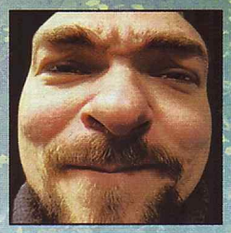
Sami wybierzcie, co bardziej zachęca was do wypróbowania tej gry na DS-a – fakt, że to całkiem niezły taktyczny erpeg nawiązujący gameplayem do Final Fantasy Tactics, czy to, co zdradza japońska nazwa gry: Pokémon + Nobunaga's Ambition. Tak jest, Conquest to crossover świata stworzonego przez Game Freak i historii Japonii od lat opowiadanej na tysiąc sposobów przez Tecmo Koei. Krótko mówiąc: wcielamy się w młodego wojownika, który przy pomocy towarzyszącego mu Eevee walczy z historycznymi postaciami (oraz ich Pokémonami) i podbija Japonię. W turowym erpegu z gridem.

Great Detective Pikachu

Takiej historii w świecie Pokémonów nie spodziewał się chyba nikt. Pewien Pikachu traci swojego trenera w wypadku samochodowym. Nie może się pogodzić ze śmiercią, staje się zrzędliwy (gada niskim, męskim głosem) i, eee, podrywa panienki. Spotyka gościa, z którym potrafi się porozumieć. Razem zaczynają rozwiązywać kryminalne zagadki. Na razie gra ukazała się wyłącznie w Japonii – miejmy nadzieję, że taki stan rzeczy nie utrzyma się zbyt długo, bo po Pikachu-Heihachim w życiu brakuje nam już tylko Pikachu-kobieciarza.

Pokémon GO

Ingress dla miłośników Pokémonów. Robiony przez twórców Ingressa we współpracy z Nintendo i The Pokémon Company. Chodzimy z telefonami po świecie, łapiemy rzadkie okazy, a kiedy zdarzy nam się polecieć na wakacje – na przykład na Hawaje – nadal nie odkładamy telefonów, bo musimy łapać gatunki dostępne tylko w tamtej okolicy. Oprócz tego bardzo ważnym aspektem gry jest typowo ingressowa mechanika, w której pracujemy na rzecz gymu, do którego się zapisaliśmy, przeciwko ludziom z dwóch gymów konkurencyjnych. Czyli nieco inaczej niż w głównych grach z serii, ale i tak brzmi to świetnie. Premiera tuż, tuż – w chwili, gdy to piszę, testy rozpoczęto już w Japonii, Australii i Nowej Zelandii.



No i masz, graczu, DirectX 12!

Woli Jedenastkę: **AI**

DirectX 12 miał sprawić, że gracze będą musieli sobie zafundować śliniaki, bo pecety pokażą konsolom swoją wyższość z takim przytupem, że... no, nieważne. Po pierwszych kilku premierach wygląda na to, że świat wcale nie jest różowy.

Na początku było Mantle, opracowane przez AMD. W demkach technologicznych nawet kilkakrotnie szybsze od DirectX 11. W grach, które z niego ostatecznie potrafiły skorzystać (w sumie 12, wśród nich Battlefieldy), różnice były jednak mniejsze: w pecetach ze słabym procesorem i mocną kartą graficzną dochodziły wprawdzie do 50%, w bardziej zrównoważonych konfiguracjach wynosiły 10-20%.

Mantle działało jednak tylko na Radeonach, a te pod względem popularności przegrywają 4:1 z GeForce'ami. Dlatego nie dziwi, że gdy Microsoft zabrał się na poważnie do DirectX 12, Mantle umarło(*). Bo DX12 też daje bezpośredni dostęp do sprzętu, w benchmarkach również pozwala na wydajność wyższą nawet o 46%! Radeony byłyby więc znacznie lepsze od konkurencji! Do tego testy potwierdzają, że na GeForce'ach faktycznie nic one nie dają. Afera? Cóż, twórcy gier nie do końca się z AMD zgadzają... Np. główny programista silnika użytego w Hitmanie powiedział, że na AMD wzrost wydajności to 5-10%, ale trzeba się przy tym ostro napracować. Słowem: Radeon może być w DX12 szybszy, ale w zasadzie się to nie opłaca... Za to w DX11 wygrywa Nvidia.

Radź sobie sam!

Ale tak kochane przez AMD **asynchroniczne shadery to nie wszystko, co mogą z siebie dać obecnie GPU**. Nvidia promuje zupełnie inną funkcję, Conservative Rasterization, która zwiększa wydajność np. cieniowania. Super – ale nie na kartach AMD. Wystarczy, że twórcy gier zechcą z niej skorzystać, by posiadacze Radeonów znaleźli się w... cieniu. Takich niuansów jest więcej, co potwierdzają testy gier, których autorzy współpracowali z Nvidią. Przykłady? Choćby ostatni Tomb Raider, który na Radeonach działa znacznie gorzej niż na GeForce'ach, do tego równie słabo niezależnie od tego, czy wykorzystywany jest DX11, czy DX12.

Oczywiście takie sytuacje zdarzały się także w czasach DirectX 11/10/9. I jeszcze zdarzać się będą, w końcu DX11 nadal jest i będzie rozwijany, a oferuje dostęp do tych samych funkcji sprzętowych co DX12. **Wcześniejsze wersje DirectX mają jednak tę zaletę, że problemy z wydajnością da się poprawić, optymalizując sterowniki. W przypadku DirectX 12 to niemożliwe!** To twórcy gier mają bezpośredni dostęp do sprzętu, rola sterowników zostaje zredukowana do minimum, więc od producentów GPU nic nie zależy.

Co złego, to nie my!

Trudno oczekiwać, by developerzy mieli równie głęboką wiedzę i równie dobry dostęp do różnych sprzętowych konfiguracji co inżynierowie odpowiedzialni za optymalizację sterowników u producenta. Dość powiedzieć, że **w Nvidii więcej osób pracuje nad sterownikami niż nad chipami!** Mało prawdopodobne, by Electronic Arts, Ubisoft czy CDP Red zatrudnili po kilkanaście dodatkowych osób, które zajmą się dopieszczaniem silnika na wszelkich możliwych GPU. I to przez dłuższy czas, bo przecież wystarczy, że nowa generacja układów graficznych będzie działała nieco inaczej, by optymalizację trzeba było poprawiać! Już widzę, jak wszyscy z pieśnią na ustach się temu oddadzą zamiast pracować nad kolejnymi tytułami.

Jednocześnie nie dziwi, że większość gier, które korzystają z DirectX 12, powstaje we współpracy z AMD. Sterowniki tej firmy od lat gorzej radzą sobie na słabszych procesorach. Przejście na DirectX 12 pozwala rozwiązać ten problem, nawet jeśli gra nie będzie korzystać z żadnych nowych funkcji. Ułatwia to także przenoszenie produkcji z konsol. W ich wnętrzach siedzą Radeony, więc tytuły multiplatformowe są niejako z definicji optymalizowane właśnie pod nie. W przypadku DirectX 11 za wiele to nie dawało, bo na drodze i tak stawał sterownik, teraz ten problem znika.

Będzie dobrze?

Trzeba więc pogratulować AMD długofalowej strategii, a posiadaczom Radeonów wiary w to, że kiedyś będzie lepiej. Bo teraz, po latach bycia w ogonie, to GeForce'y wydają się tymi gorszymi. Ale co z pozostałymi 80% graczy pecetowych? Na razie większość tytułów nadal korzysta co najwyżej z DirectX 11 i przez najbliższe dwa-trzy lata to się nie zmieni.

A w dłuższej perspektywie? Nvidia nie może sobie pozwolić na zostanie w tyle, a ma kasę (obecnie wartość Nvidii jest już dziesięciokrotnie wyższa niż całego AMD) i zdolnych projektantów, by temu zapobiec (zarówno współpracując z twórcami gier w zakresie optymalizacji, jak i przygotowując nowe GPU). Znacznie większa popularność sprawia zaś, że mało który autor może sobie pozwolić na olewanie GeForce'ów... Oczywiście z tymi starszymi będzie coraz gorzej, ale i tak by do tego doszło.

Innymi słowy nie ma co panikować. Po chwilowym zamieszaniu z dziwnymi wynikami w testach wszystko wróci do normy. Przegrany będzie co najwyżej Intel, bo procesory będą w grach mniej istotne, za to jeszcze więcej zależeć będzie od GPU. Ale czy to Radeon, czy GeForce – będzie to miało równie niewielkie znaczenie co obecnie. |CDA|

(*) Potem zmartwychwstało jako podstawa API Vulkan, czyli konkurenta DirectX 12 opracowanego przez Khronos Group, organizację odpowiedzialną za królujący na sprzęcie mobilnym (a kiedyś także na pecetach) OpenGL. Jego wersja 1.0 jest już dostępna, również na pecetach. I jeszcze ciekawostka – szefem Khronos Group jest obecnie Neil Trevett, który w Nvidii rządzi działem odpowiedzialnym za układy mobilne.

DirectX 12 ułatwia życie AMD, ale nie jest pecetowym panaceum.

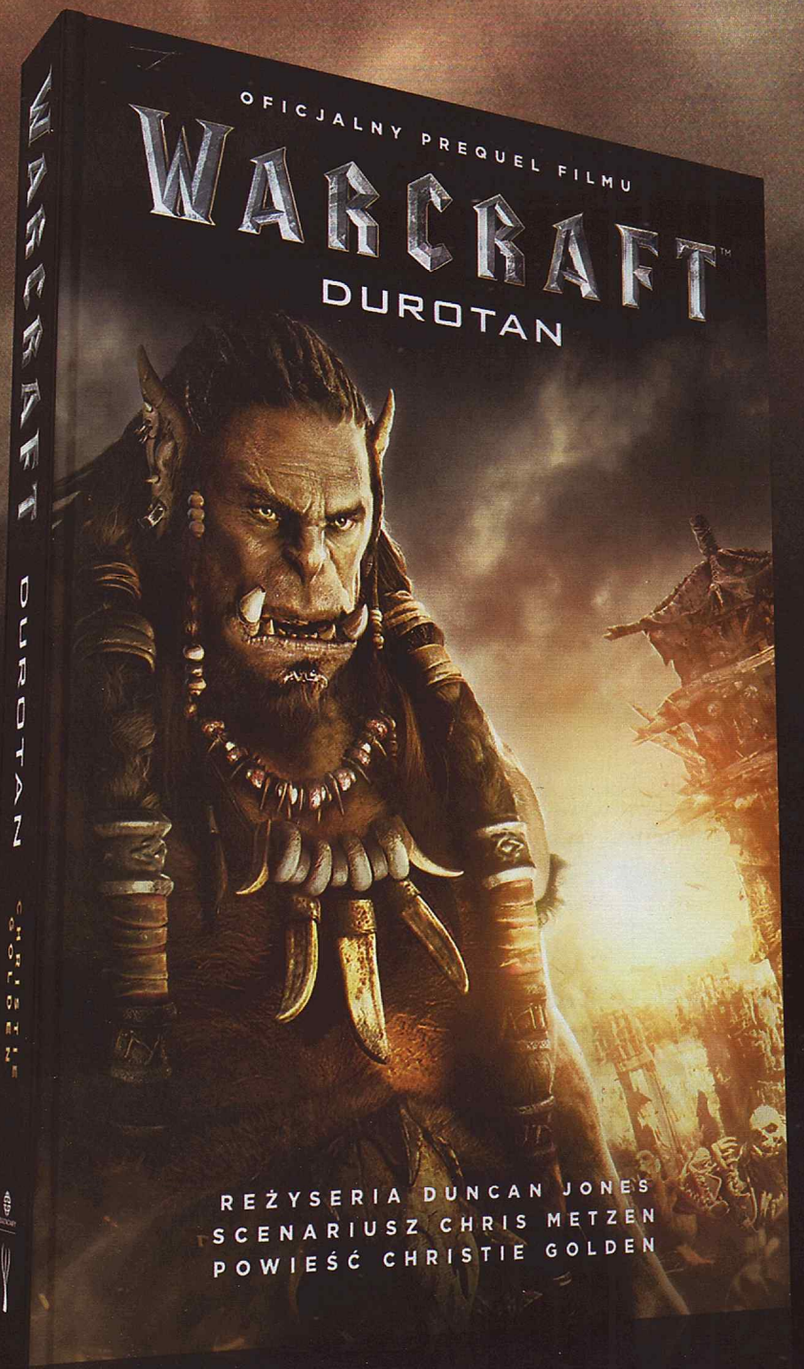
uzyskanie kilkunastokrotnego wzrostu wydajności, a co najważniejsze, nie tylko na Radeonach, ale także na GeForce'ach i konsoli Xbox One. Super?

Na dwoje babka wróżyła

Pierwsza gra, która – jeszcze jako beta – była zgodna z DirectX 12, to Ashes of the Singularity. Ale choć to strategia z masą jednostek (a więc wymagająca od procesora sporej mocy obliczeniowej), tworzona przez ludzi, którzy wcześniej w demkach wykazali kilkunastokrotną przewagę Mantle nad DirectX 11 (więc wiedzą, o co w tym wszystkim chodzi), testy wypadły dziwnie.

Na Radeonach różnica w wydajności pomiędzy trybami DX11 i DX12 była podobna co wcześniej przy Mantle, na GeForce'ach zaś... zerowa. Pojawiły się teorie spiskowe: nawet najnowsze GeForce'y nie są sprzętowo zgodne z asynchronicznymi shaderami, a Nvidia wymusza na twórcach gier, by ich nie stosowali. Skandal, bo według slajdów z prezentacji AMD dają one

Fable: Legends była jedną z gier, które miały pokazać sens DirectX 12. Już jej nie ma.

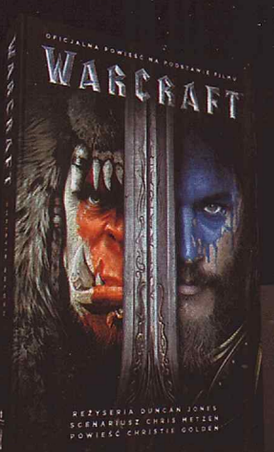


W świecie Draenoru silny i niezależny Klan Mroźnego Wilka musi mierzyć się z coraz surowszymi zimami i malejącą populacją raciczników. Kiedy na Grani Mroźnego Ognia pojawia się tajemniczy Gul'dan i roztacza przed Wilkami wizję nowych, wspaniałych terenów łowieckich, wódz klanu, Durotan, staje przed niezwykle trudną decyzją – porzucić terytorium, dumę i tradycje klanu czy poprowadzić swój lud w nieznane?

POZNAJ OPOWIEŚĆ O PRZETRWANIU, KONFLIKCIE I MAGII,
PROWADZĄCĄ BEZPOŚREDNIO DO WYDARZEŃ
PRZEDSTAWIONYCH W FILMIE

WARCRAFT™

DUROTAN – OFICJALNY PREQUEL FILMU
W KSIĘGARNIACH OD 18 MAJA

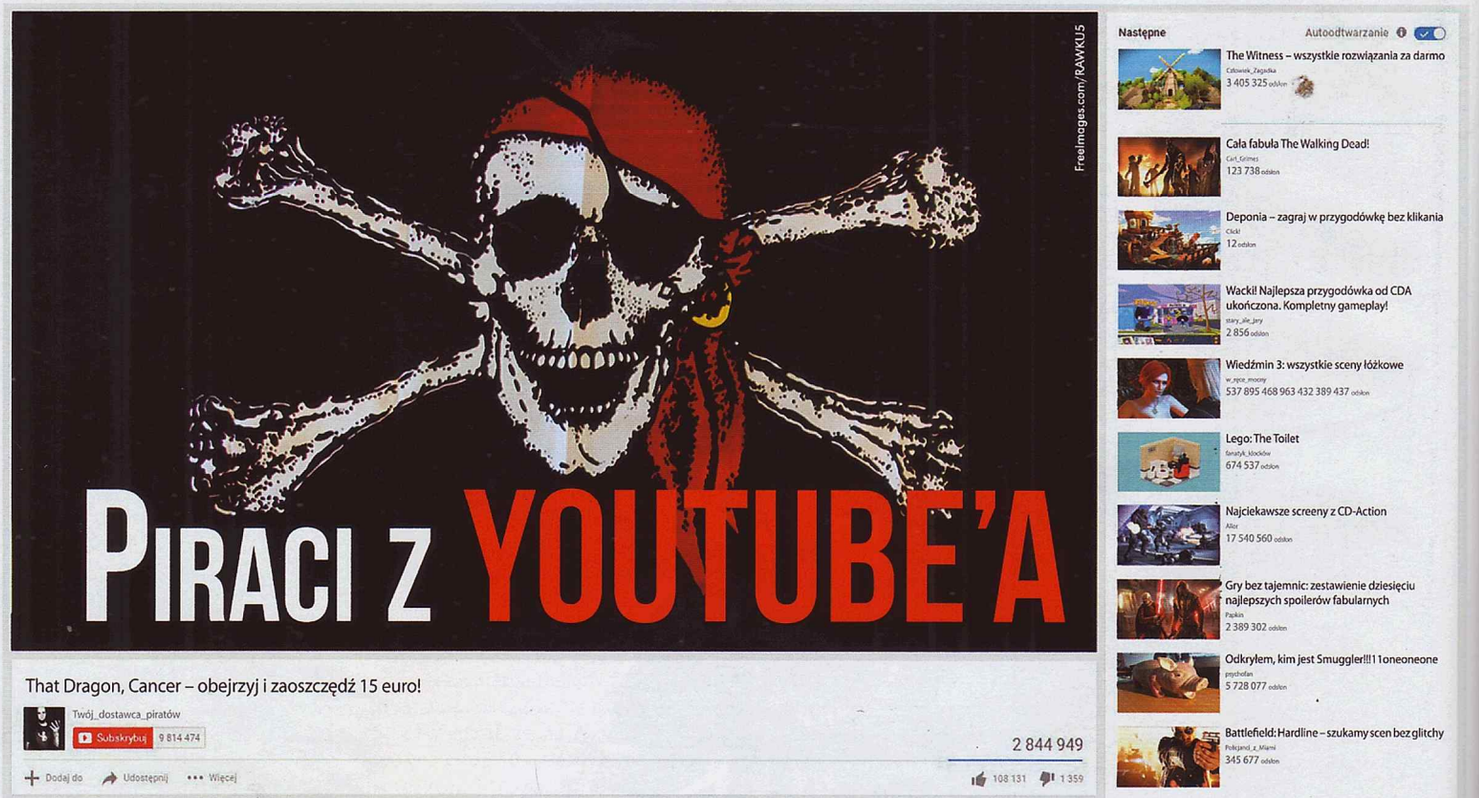


LEGENDARY

insignis

© 2016 LEGENDARY
© 2016 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.

Wkrótce po *Durotanie*
w księgarniach
oficjalna powieść
na podstawie filmu
WARCRAFT



Nie potrzebuje torrentów: **Krigore**

Kiedyś piraciło się prostacko: trzeba było załadować pliki gry do sieci i udostępnić innym. Dziś niektórzy robią to o wiele finezyjniej: przechodzą dany tytuł, a potem wrzucają zapis z rozgrywki na YouTube'a, dla niepoznaki dodając okienko z własną gębą i komentarzem. A inni „oglągrają".

Po raz pierwszy poczułem, że coś jest nie tak, w 2012 roku, przy okazji premiery drugiego epizodu The Walking Dead. Jako że temat umarlaków był wówczas na fali, to chciałem zobaczyć, o co chodzi w całej tej serii. Na tę okoliczność nawet kupiłem sobie wspomniany odcinek. Tyle że nigdy go nie uruchomiłem.

Zamiast tego odpaliłem w przeglądarce losowo wybrany kanał YT z zapisem rozgrywki i zupełnie przy okazji, robiąc równocześnie coś innego, obejrzałem kątem oka całość. **Tyle wystarczyło, by w wystarczającym dla mnie stopniu poznać grę i nigdy do niej już nie wrócić.** Brawo ja – zaoszczędziłem kupę czasu. Brawo youtuber – zarobił na reklamach (więcej o tym w ramce obok). Brawo twórcy – sprzedali jedną kopię The Walking Dead, która zaspokoiła ciekawość kilkuset tysięcy widzów, jeśli wierzyć liczbie odsłon przy filmie. No właśnie.

Ten smok, pirat

Można twierdzić, że piractwo, niezależnie od ujęcia tego terminu, nie przeszkadza dobrym grom. Można – ale to oczywiście bzdura. The Witness, czyli produkcję, którą tworzono siedem lat i która kosztowała ok. 5 mln dolarów, w ciągu tygodnia po premierze ściągnięto nielegalnie ponad 26 tys. razy. Jeśli założyć, że każdy pobierający to strata w wysokości ceny gry, razem daje to kwotę ok. miliona dolarów. Kwestią dyskusyjną jest, czy taki sposób wyceny jest zasadny, czy nie – lepiej jednak zastanowić się, co z ludźmi, którzy widzieli tę grę na YouTubie. W The Witness – jak ujawnił Jonathan Blow, czyli człowiek orkiestra i główny twórca tytułu – umieszczono mechanizm, który pozwala po zapisie wideo rozpoznać, czy użytkownik korzystał z legalnego oprogramowania. I co się okazało? **Pewien dość znany youtuber przygotowywał swoje letsplaye na podstawie pirata** i na nielegalnej kopii stworzył wideo pokazujące kompletną rozgrywkę. Materiał ten dotarł do trzech milionów ludzi.

W przypadku niektórych gier wystarczy obejrzeć film na YT.

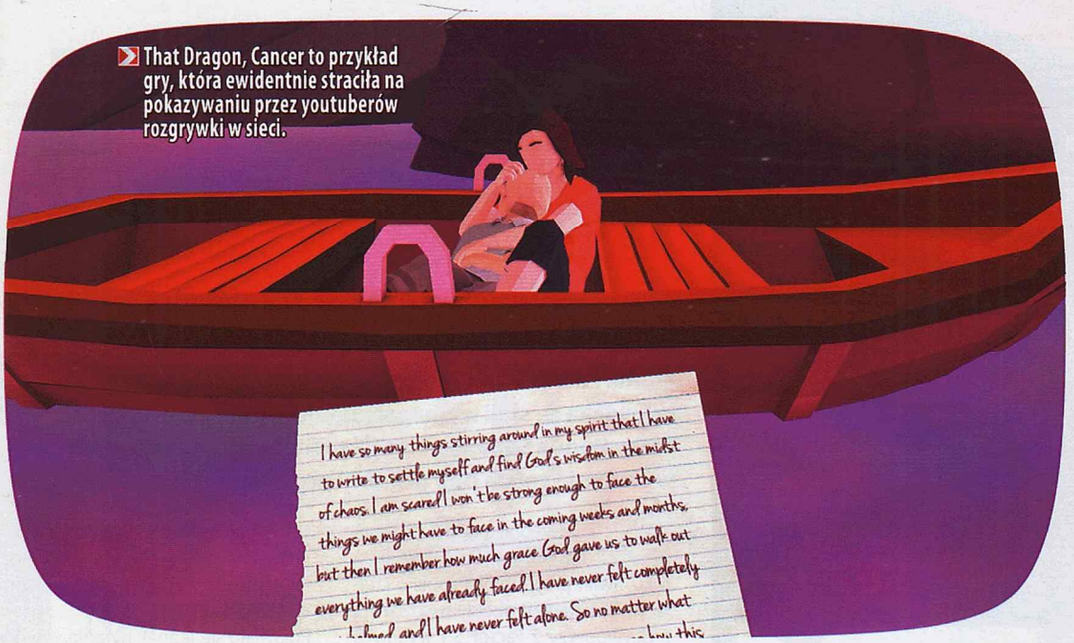
I teraz odpowiedzcie sobie sami, tak z ręką na sercu: ile z tych osób, widząc kompletny zapis gry polegającej na rozwiązywaniu zagadek logicznych, sięgnie po dość drogą kopię, by przejść te same zagadki w ten sam sposób, znając już ich rozwiązanie? Twórcy The Witness szczęśliwie wyszli na swoje, bo gra sprzedała się bardzo dobrze. Nie wszyscy jednak mogą mówić o takim szczęściu.

That Dragon, Cancer – jedna z najciekawszych niszowych gier tego roku – sprzedała się źle. Porusza ona co prawda ciężką i tak cholernie rozmijającą się z rozrywką tematykę umierania małego dziecka na raka, że niby nie powinno to dziwić. Ale gra, ogólnie rzecz biorąc, spodobała się całemu światu. Z uznaniem wypowiedziało się o niej większość krytyków, gracze na Steamie przyznali jej wysokie noty. To nie pomogło. Tytuł do momentu powstania tego tekstu sprzedał się w liczbie ok. 15 tys. egzemplarzy, co nie jest w stanie pokryć środków wyłożonych na trwającą trzy lata produkcję.

Prawdziwymi zwycięzcami w pokazanej tam walce z rakiem okazali się youtuberzy – niektórzy na smutnej historii zbili niezłe pieniądze. – *Nie spodziewaliśmy się, że tak wielu ludziom wystarczy tylko oglądanie gry zamiast grania w nią* – komentuje

Zarobki na YouTubie

Po wrzuceniu treści do sieci ich autor może liczyć na zarobek związany z wyświetlaniem reklam. Stawki są różne i uzależnione od sezonu czy rodzaju podpinanych do filmu ogłoszeń – generalnie i w uproszczeniu przyjęło się jednak, że 1 milion wyświetleń przynosi 1000 zł przychodu (trzeba się postarać o pozwolenie na monetyzację od wydawcy gry). Wielkiego wrażenia to nie robi, ale letsplayerzy są tu w o tyle lepszej sytuacji, że swoje materiały mogą tworzyć seryjnie, stosunkowo niewielkim kosztem, i bardzo często wrzucać coś nowego, przez co sumarycznie wyświetleń i przychodów jest więcej niż w przypadku niegrowej konkurencji. Oczywiście reklamy to niejedyne źródło zarobku. Oprócz nich najbardziej rozpoznawalni youtuberzy zarabiają na materiałach sponsorowanych i reklamach, w których biorą udział. Letsplayerzy mogą też liczyć na zarobki z tytułu przekierowywania ruchu ze swoich kanałów np. na strony gier free-to-play lub komercyjnych serwisów związanych z tytułem, w który akurat grają.



That Dragon, Cancer to przykład gry, która ewidentnie straciła na pokazywaniu przez youtuberów rozgrywki w sieci.

Gry akcji, gdzie fabuła schodzi na drugi plan, nie mają z YT problemu.

W wielu wypadkach letsplaye są twórcom na rękę – szczególnie gdy efektowną zabawą reklamują grę.

Ryan Green, twórca tytułu. Zapis rozgrywki na jednym tylko koncie YT miał ponad 2,6 mln odsłon. Przypomnę: 15 tys. sprzedanych kopii – 2,6 mln odsłon zapisu rozgrywki.

Reklama czy zagrożenie?

– *Przychody z reklam* [z takich filmów] *powinny być dzielone z twórcami gier. YouTube powinien wprowadzić odpowiedni mechanizm* – mówi Phil Fish, autor Fezu. Nie jest to twierdzenie pozbawione podstaw. W przypadku muzyki system podziału zysków działa już od długiego czasu. Jeśli chodzi o filmy, to problemu nie ma, bo klipów wideo pokazujących daną produkcję w pełnym metrażu i z dołączoną gębą oraz komentarzem na YouTubie nie znajdziecie. A gdyby ktoś spróbował je dodać, to wytwórnie filmowe bardzo szybko taki materiał zdejmą, najczęściej wraz z kontem danego youtubera. Okazuje się, że twórcy gier również mają taką możliwość: – *YouTube udostępnia rozmaite narzędzia, dzięki którym możemy w mniejszym lub większym stopniu kontrolować treści związane z naszymi grami. Teoretycznie więc usuwanie letsplayów przez twórców jest jak najbardziej możliwe. W praktyce jednak nigdy nie wykonaliśmy podobnych kroków* – mówi Rufus Kubica z 11 bit studios.

Żaden z zapytanych przez nas autorów nigdy nie usunął z sieci zapisu rozgrywki z tworzonej przez siebie gry. – *Letsplaye to fajny sposób wyrażania się społeczności. Jesteśmy zachwyceni tym, co ludzie robią. Pozwala to nam, twórcom, patrzeć na grę w inny sposób, z zupełnie innej strony* – zauważa znany dobrze czytelnikom CDA Tymon Smektała z Techlandu. Obserwowanie reakcji odbiorców to jedna sprawa, jednak dla wielu mniejszych developerów letsplaye to przede wszystkim szansa, by pokazać się bez potrzeby wykładania dużych środków na marketing. Andrzej Herczyński ze Space Boat Studios przyznaje: – *Niszowe gry zwykle nie mają budżetu czy nawet możliwości reklamy w mainstreamie, a YT jest jedną z głównych form prezentacji tytułu.* Filip Starzyński z Thing Trunk dodaje: – *Dla naszej gry, Book of Demons, jest to zdecydowanie forma reklamy. Tytuł nie bazuje na z góry zaskryptowanych wydarzeniach i w większości przypadków jest proceduralnie generowany, przez co obejrzenie letsplaya nigdy nie da widzowi tego samego, co dałoby mu zagranie w grę.*

Reklamowy potencjał wykorzystują również duże studia i producenci. – *Szczególnie cenne są letsplaye powstające na bazie wersji preview wysyłanych do youtuberów. Wersja taka jest przez nas mocno kontrolowana: sprawdzamy, czy usunięto wszystkie bugi, czy zawiera tylko to, co jest fajne. Gracze mają wrażenie, że to reprezentuje jakość finalną i na tej podstawie budują decyzję o zakupie* – chcący zachować anonimowość wydawca nie pozostawia wątpliwości, że **letsplaye i youtuberów można po prostu wykorzystywać, by gra się dobrze sprzedała**. Niekoniecznie za darmo, każdy popularny youtuber ma swoje stawki za promowanie gier, oczywiście nieoznaczone jako reklama. Nie we wszystkich przypadkach jednak angażowanie youtuberów ma sens.

– *Jeżeli letsplaye są korzystne dla kogokolwiek, to tylko dla dużych developerów, z dużymi projektami z otwartym światem. Takiej gry nie da się pokazać od A do Z. Natomiast w przypadku małych gier, przede wszystkim takich, w których chodzi tylko o fabułę i które są „jednorazowym" doświadczeniem, letsplaye to zabójstwo* – mówi Jarosław Zieliński, szef Destructive Creations. W podobnym tonie wypowiada się Filip Starzyński: – *Letsplaye wpływają negatywnie jedynie na sprzedaż gier, które można obejrzeć w formie filmu i nic nie stracić.* Również Rufus Kubica dostrzega problem: – ***Jeżeli gra jest skrajnie liniowa i nie oferuje zmiennych doświadczeń dla każdego gracza, może zostać przez kogoś tylko obejrzana, a nie zakupiona.***

The Witness również zgromadził dużą publiczność na kanałach YT, ale jednocześnie sprzedał się dobrze.

Cesarzowi, co jego

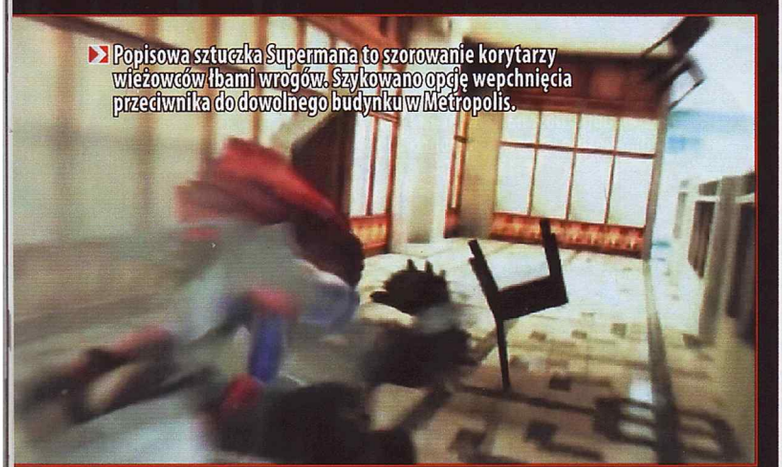
Nietrudno zauważyć, że choć twórcy generalnie o letsplayach wypowiadają się pozytywnie, to problem istnieje. Youtuberzy lubią się tłumaczyć, że gameplay to tylko jedna z części składowych letsplaya – a są przecież jeszcze obraz i komentarz. Racja. Ale gdyby wyciąć zapis gry, to śmiem twierdzić, że dwa ostatnie elementy nie przyciągnęłyby do ekranu nawet najbardziej wyposzczonego fana danej produkcji. To zapis rozgrywki jest kluczowy, pozostałe dwie części – poboczne.

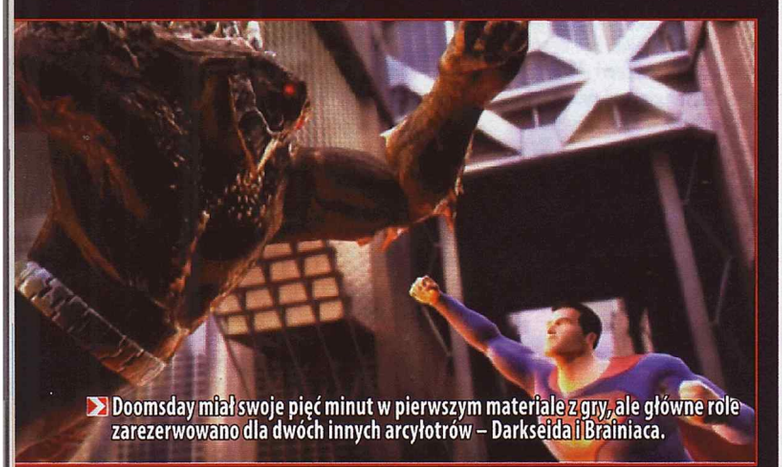
W jedne tytuły gra się, by zdominować innych we wspólnej sieciowej rozgrywce. Inne uruchamiamy dla zaskakującej i wymagającej mechaniki. Jeszcze inne – dla historii tam opowiadanej. Śmiesznej, poważnej, zmuszającej do myślenia, pozwalającej oderwać się od rzeczywistości absurdalnym humorem. Niezależnie od gatunku youtuberzy za darmo czerpią garściami z pracy innych, od siebie dorzucając jedynie mniejszy lub większy ułamek gotowego produktu. A wszędzie tam, gdzie głównym motywatorem do zakupu jest fabuła – bardzo często zabijają sprzedaż gry ujawnieniem kompletnej historii. Twórcy w tym przypadku są uwikłani trochę w konflikt bez wyjścia: z jednej strony mają potężną reklamę i kanał, którym docierają do odbiorców, z drugiej zaś w wielu sytuacjach taka reklama odbiorcom wystarcza, robi za substytut produktu. Jak mówi Adam Robaszyński-Janiec ze studia The House of Fables: – *W grach stricte fabularnych letsplay może skutecznie wyeliminować graczy, którzy zadowolą się słabszym doświadczeniem „za darmo".*

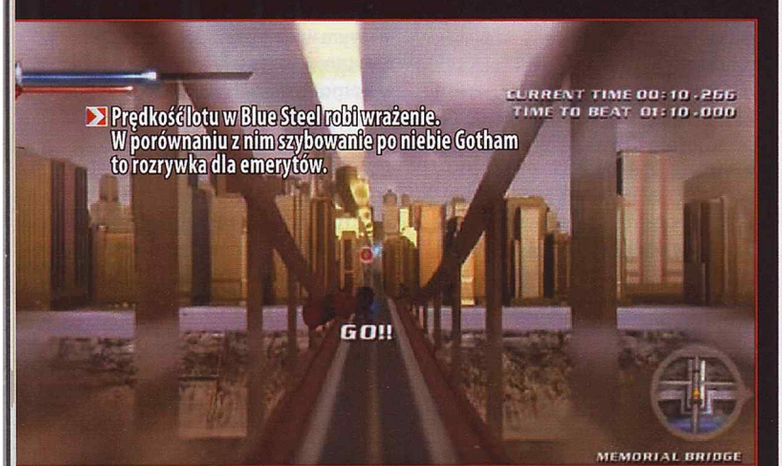
Dla mnie, jako obserwatora stojącego na uboczu tego konfliktu, sprawa jest jasna: **youtuberzy często zapewniają swym widzom wrażenia, których powtarzanie we własnym zakresie, w domowym zaciszu i na własnym sprzęcie nie ma już sensu**. W takim przypadku letsplaye to piractwo w białych rękawiczkach i YouTube powinien pomyśleć o rekompensacie. Skoro udało się z muzyką, to dlaczego nie wprowadzić podobnego mechanizmu w przypadku gier? That Dragon, Cancer i wiele innych tytułów, które nie mają potencjału na wielokrotne ich przechodzenie, to gry, bez jakich świat elektronicznej rozrywki byłby jednak uboższy. Szkoda by było, gdyby ich zabrakło. |CDA|

Wspominamy godne uwagi gry, które nie zdążyły ujrzeć światła dziennego, bo pochłonęły je problemy finansowe twórców lub zmiany polityki i twarde decyzje wydawców.

Nie tylko Lois Lane uległa spojrzeniu tego pana. Asfalt też wymięka. Udowodnił to ułomny graficznie prototyp gry.


Popisowa sztuczka Supermana to szorowanie korytarzy wieżowców łbami wrogów. Szykowano opcję wepchnięcia przeciwnika do dowolnego budynku w Metropolis.


Doomsday miał swoje pięć minut w pierwszym materiale z gry, ale główne role zarezerwowano dla dwóch innych arcyłotrów – Darkseida i Brainiaca.



Prędkość lotu w Blue Steel robi wrażenie. W porównaniu z nim szybowanie po niebie Gotham to rozrywka dla emerytów.

Superman: Blue Steel

Nie przebrał się w budce: **Jakub Jakubowicz**

Czy to ptak? Czy to samolot? Na pewno nie Superman studia Factor 5. Przygotowanie cyfrowej adaptacji przygód człowieka ze stali wymagało nadludzkich sił. Twórcy Star Wars: Rogue Squadron nie dźwignęli tego ciężaru, a ich wytwórnia znikła pod gruzami projektu.

Po długiej nieobecności Superman powrócił na kinowe ekrany w 2006 roku. Świat przypomniał sobie o latającym bohaterze w obcisłym wdzianku, a developerzy z Factor 5 i wydawca Brash Entertainment postanowili skorzystać z tej szansy, żeby wypuścić na rynek grę o roboczym tytule Blue Steel. Warner Bros. przyklasnął temu pomysłowi, bo zdążył już zaprząc Bryana Singera i resztę twórców filmu „Superman: Powrót" do prac nad sequelem. Człowiek ze stali w konsolowej odsłonie miał być przystawką do kinowego dania.

Nie jest tajemnicą, że gry towarzyszące filmowym blockbusterom mają nieciekawą renomę. Wszyscy znamy te niskobudżetowe półprodukty, których jedynym zadaniem jest opróżnianie portfeli kinomanów. Jednak Factor 5 podeszło do tematu jak najpoważniej i postanowiło wznieść w swoim warsztacie grę, o jakiej fani Supermana mogli tylko śnić. Otwarty świat Metropolis, pojedynki z legendami uniwersum DC, akrobacje na niebie i bijatyki na ziemi – zbyt ambitne, by mogło się udać?

Choć amerykański oddział Factor 5 powstał w połowie lat dziewięćdziesiątych i miał na koncie niejeden tytuł, jego zespół nigdy jeszcze nie pracował nad projektem tego kalibru. Drogę do sukcesu miały utorować awiacyjne doświadczenia nabyte przy produkcji symulatorów myśliwców ze świata Gwiezdnych Wojen. Ogromną wagę przywiązywano do mechaniki, która pozwalałaby nie tylko z lekkością wchodzić w powietrzne wiraże, ale też doskonale sprawdzałaby się już po wylądowaniu. W końcu ulice Metropolis otwierają przed przybyszem z Kryptona całą pulę możliwości – od ciskania w drabów samochodami po przypalanie otoczenia ognistym wzrokiem.

Pojawiało się jednak pytanie, czy ówczesne konsole (PS3 i X360) podołałyby tytułowi obfitującemu w tak liczne atrakcje wizualne. Olbrzymie terytorium i spektakularne efekty to jedno, ale Factor 5 nie szczędziło też graficznych rozwiązań z najwyższej półki. Tylko jeden materiał stworzony na wewnętrzny użytek studia daje nam pojęcie o tym, czego mogliśmy oczekiwać od warstwy wizualnej Blue Steel. Dość powiedzieć, że przy tym Supermanie wiele innych produkcji z tamtego okresu prezentuje się jak Clark Kent.

Mamy szansę rzucić okiem na oprawę graficzną, natomiast niczego nie dowiemy się o planowanej fabule. Superman spuszcza łomot kosmicznym zbirom – tylko to jest pewne. Dlaczego opowieść potraktowano po macoszemu? Zapewne czekano, aż film Warnerów podsunie gotowy scenariusz. Pech chciał, że nigdy to nie nastąpiło.

Produkcja „Człowieka ze stali" (bo taki tytuł miała nosić kontynuacja filmu „Superman: Powrót") odwlekała się, a na domiar złego po serii fatalnych decyzji zarządu splajtował wydawca Blue Steel, Brash Entertainment. Factor 5 na krótko po tej parze katastrof próbowało własnymi siłami postawić na nogi półżywego Supermana. Próżny wysiłek! W grudniu 2008 roku Święty Mikołaj przyniósł pracownikom studia wypowiedzenia umów, a pół roku później firma oficjalnie przestała istnieć. Cyfrowy Superman wzbił się w powietrze na krótko i wielu mogło go nawet nie zauważyć, ale kiedy już runął na ziemię, zostawił po sobie pokaźnych rozmiarów lej. **[CDA]**

Info

- **Początek produkcji:** 2007 r.
- **Koniec produkcji:** 2008 r.
- **Gatunek:** akcja
- **Stopień ukończenia:** alfa
- **Podobna do:** Batman: Arkham City, The Amazing Spider-Man
- **Nie wyszło, bo:** Factor 5 nie podołało samodzielnej produkcji po upadku wydawcy
- **Dalsze losy twórców:** w 2008 roku załoga czmychnęła z tonących statków Brash Entertainment i Factor 5, a następnie rozproszyła się po świecie

Czy wiesz, że:

- Pierwsza gra o siłaczu z planety Krypton powstała już w latach siedemdziesiątych na Atari 2600. Pikselowe Metropolis nie rzucało na kolana, ale za to można było się migdalić z Lois Lane, więc bilans wychodzi na plus.

ESPORT NOW 2016

HALA STULECIA WROCŁAW

28-29 MAJA 2016

WWW.ESPORTNOW.PL

NOW 2016 W PULI NAGRÓD BLISKO **100 000 PLN**

NAJWIĘKSZE **E-SPORTOWE EMOCJE** WE WROCŁAWIU

SPECJALNI GOŚCIE

KUP BILET NA: esportnow.pl/2016

izak

easy

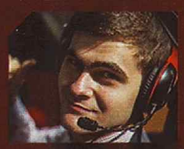
saju

pago

nervarien

dis

sou shibo


bonkol

kubon

arquel

mkrr3

issabel

violet

madlencia

TURNIEJE GŁÓWNE

LEAGUE OF LEGENDS

GEFORCE CUP
Counter-Strike: Global Offensive

TURNIEJE POBOCZNE

HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

KONKURSY I ATRAKCJE | COSPLAY | WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ | OVERWATCH | STREFY WOLNEGO GRANIA

PARTNERZY

NVIDIA. LG Life's Good REPUBLIC OF GAMERS twitch NTT SYSTEM Najlepiej tworzone technologie

TVP pl TVP 3 ID-ACTION RMF MAXXX IGN

fb.com/esportnowpl youtube.com/c/esportnowtv twitch.tv/esportnow www.esportnow.pl

ESN 2016

Widzieć WIĘCEJ

Portretował największą legendę branży: **Cross**

Pytanie: co łączy gry rytmiczne, wyścigowe, bijatyki, strzelanki, sterowanie ruchowe, otwarte światy i salony automatów? Odpowiedź: to, że zrewolucjonizował je Yu Suzuki.

***– Nigdy** nie marzyłem o tym, by być projektantem gier. Po prostu tak się zdarzyło, że zacząłem pracować w firmie growej. Sam zwykle nie gram. Dla przykładu, bardziej niż ścigałki obchodzi mnie jazda prawdziwym samochodem* – wyznał Yu Suzuki w jednym z wywiadów. Dorastając, miał marzenia o pójściu w ślady rodziców-nauczycieli, zostaniu dentystą czy zawodowym graniu na gitarze. To, że na studiach zajął się programowaniem, było dziełem przypadku – żaden z wcześniejszych planów nie wypalił.

To, że w 1983 roku zaczął pracować nad grami, też nie było skutkiem przemyślanego planu. Przyszła legenda branży chciała wykorzystać swoje programistyczne talenty w jakiejkolwiek firmie, która wydawała się mieć jasną przyszłość i w której mógł liczyć na ciekawe wyzwania. Los chciał, że przed podjęciem decyzji o żmudnej pracy nad komputerami w Fujitsu natrafił na małą, obiecującą ekipę fascynujących go ludzi. Była to Sega, kończąca właśnie przygotowywać swoją pierwszą konsolę.

Trójwymiar przed trójwymiarem

Sega SG-1000 nie okazała się niestety wielkim sukcesem. Miała to nieszczęście, że została wydana tego samego dnia co Famicom (NES) Nintendo i poległa w nierównym boju. Jej istnienie jest godne odnotowania głównie jako ciekawostka historyczna. To właśnie na SG-1000 debiutował Yuji Naka (Sonic the Hedgehog), to właśnie dostępnym na tę platformę Boxing Champion rozpoczęli kariery artystka Rieko Kodama (Phantasy Star, Alex Kidd, Altered Beast) oraz Yu Suzuki. Wydana też na automaty prosta bijatyka była dla niego jedynie wprawką przed jego pierwszym hitem – i pierwszą z jego licznych rewolucji w branży gier.

– Zawsze wyobrażałem sobie pomysły na gry w trójwymiarze, a potem próbowałem je jakoś przenieść w dwa wymiary – wspomina Suzuki. Jego zainteresowanie 3D zaczęło się na studiach, na których uczył się, jak renderować trójwymiarowe obiekty. Moc obliczeniowa sprzętu growego w latach osiemdziesiątych była jednak stanowczo zbyt mała, by marzyć o takich luksusach. Sega opracowała zatem silnik Super Scaler, który za pomocą różnych sztuczek manipulował prostymi sprite'ami w celu stworzenia iluzji głębi. Już to wystarczyłoby, żeby powalić ówczesnych graczy poziomem immersji, ale nie Suzukiemu. Chciał stworzyć grę, która mogła sprawić, że każdy poczuje się jak Freddie Spencer, podziwiana wtedy legenda wyścigów motocyklowych. Tak narodził się pomysł na Hang-On, wydaną w 1985 roku grę automatową, która korzystała z imitacji części (a w wersji deluxe – całego) prawdziwego motoru, by dać złudzenie jazdy rzeczywistym pojazdem.

– Do tego czasu automaty miały formę przypominającą proste stoliki, więc taka maszyna była bardzo nietypowa. A to dobrze, bo nietypowe rzeczy łatwo reklamować i łatwo osiągnąć przy ich pomocy sukces komercyjny – wspomina twórca tytułu. Rzeczywiście, **Japończycy oszaleli na punkcie Hang-Ona**, a salony automatów ogarnęła moda na gry „taikan", kontrolowane w inny sposób niż po prostu guzikami i joystickiem. Jednoczesna rewolucja w kwestiach technologii, gier wyścigowych i rynku arcade jednak Suzukiemu nie wystarczyła. Jeszcze w tym samym roku dokonał przełomu w strzelankach.

Kosmiczne strzelanki i rajd do Monako

– W 1985 roku wszyscy mówili, że strzelanki 3D nie mają szans się sprzedać – mówił. *– Oddział odpowiedzialny za badania rynkowe kazał mi nie robić tej produkcji. Spytałem ich, dlaczego nikt nie grał w poprzednie gry w gatunku, a oni odpowiedzieli, że cele są za małe, by ktokolwiek w nie trafił.*

Odpowiedź Yu Suzukiego na ten problem była banalnie prosta – należy sprawić, że gracz będzie trafiał w cele. Tak narodziła się wizja wczesnej wersji wspomagania celowania. Jeśli wróg był blisko, ataki głównego bohatera zawsze były skuteczne, a jeśli daleko, pudłował. Przejęty z rąk innego projektanta i stylizowany na popularną wtedy „Niekończącą się opowieść" **Space Harrier kontynuował genialną passę Suzukiego**, stając się ulubioną grą wielu przyszłych legend branży, jak choćby Hidekiego Kamiyi (Devil May Cry, Bayonetta), który właściwie w każdym swoim tytule składa hołd hitowi Segi i do dziś nazywa go jedną z najlepszych gier na świecie. Osobiście jednak preferuję arcydzieło zainspiro-

Człowiek, któremu współczesne gry zawdzięczają... wszystko.

1958
10 czerwca w miasteczku Kamaishi na świat przychodzi Yu Suzuki.

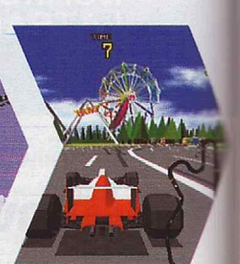
1983
Suzuki kończy studia programistyczne i dołącza do małej, ambitnej firmy Sega.

1984
Młody developer debiutuje prostą bijatyką pod tytułem Boxing Champion.

1985
Dwie gry, dwa hity. Hang-On pozwala każdemu stać się motocyklistą, a Space Harrier – latającym żołnierzem.

1986
Out Run uczy graczy, że nie tylko wyścig, ale i sama jazda może dawać radość.

1987
Hit za hitem. Suzuki tworzy After Burnera, czyli interaktywną wersję „Top Guna".



1992
Virtua Racing okazuje się trójwymiarową rewolucją w świecie ścigałek...

wane wycieczką poszukującego inspiracji mistrza do Monako, czyli absolutnie genialnego Out Runa.

Arcydzieło o czterech kołach

Out Run jest o tyle wyjątkową grą wyścigową, że **nie opiera się na wyścigach, ale na czystej rozkoszy prowadzenia auta sportowego**. Kiedy zaczniemy rozkładać jej projekt na czynniki pierwsze, nie znajdziemy ani jednej fałszywej nuty – całość jest tu przemyślana tak, by w ramach prostej gry automatowej zawrzeć wszystko, co składa się na radość jazdy. Rozpoznawalny design klasycznego Ferrari. Na siedzeniu pasażera – piękna blondynka. W głośnikach dobrana przez niedoszłego gitarzystę muzyka, idealnie zgrywająca się z mruczeniem silnika, a do tego wybierana przez nas (była to pierwsza gra, w której mogliśmy samemu wybierać utwór grający w aucie – nie ma sprawy, GTA).

Mechanika zmiany biegu z niskiego na wysoki, mocno uproszczona względem rzeczywistości, ale jednak dająca masę satysfakcji przy idealnym timingu w wykorzystaniu dźwigni. Skrajnie nierealistyczny i w założeniach niemalże banalny, ale kupujący nawet doświadczonego kierowcę model jazdy, w którym każdy właściwie pokonany zakręt daje masę radości. Świetnie zaprojektowane trasy, które do tego były nieliniowe (po raz enty autor wyprzedził tu swoje czasy). Licznik czasu, który stawia przed nami jasno określone wyzwanie, ale który dzięki małym sprytnym sztuczkom nie niszczy bezbłędnie relaksującej atmosfery (patrz: proste, acz długie strefy przejściowe między poziomami – to na nich zwykle widzimy napis „GAME OVER", a gra pozwala nam przemierzyć każdy poziom w całości). Wreszcie pożegnalny ekran z tabelą wyników – perfekcyjny zachód słońca, palmy, delikatna muzyka i szum fal w tle. Aż chciało się od razu wrzucić do automatu kolejną monetę.

Projektant renesansu

Out Run pokazuje w pełni, jak wielki jest talent Suzukiego do gier. Można go określić jako oparty na trzech filarach. Pierwszym jest przykuwająca uwagę mas innowacja – zarówno technologiczna, jak i w kwestii przełomowych mechanizmów rozgrywki. Drugi to odziedziczony po rodzicach zmysł artystyczny – choć wiele gier z lat 80. postarzało się koszmarnie (szczególnie tych, które swego czasu były graficznymi przełomami), te sygnowane literkami Y.S do dziś cieszą oko i ucho. Trzecim jest talent do balansowania gier tak, by poziom trudności zawsze ciekawił, a nigdy nie frustrował.

Brak tu miejsca, by opisać wszystkie przedsięwzięcia Suzukiego z lat 90. – Digital Dance Mix, bez którego pewnie nie byłoby gier Konami i Harmonix, inspirowanej Top Gunem serii After Burner czy bardzo licznych gier, przy których pełnił funkcję producenta. Najważniejsze były jednak jego prace nad 3D, ale tym razem takim z prawdziwego zdarzenia. Po paru eksperymentach pokroju Power Drifta narodziło się **w pełni trójwymiarowe Virtua Racing**. Ludzie zrozumieli, że era sprite'ów się kończy – nadchodzi czas polygonów. Suzuki poszedł za ciosem, tworząc **Virtua Copa** i **Virtua Fightera**. Ta pierwsza gra zrewolucjonizowała „celowniczki" i shootery w ogóle (nie tylko technologicznie – zachwycały też różne reakcje na postrzały czy strzelaniny z tłukącymi się szybami). To i tak było jednak nic w porównaniu do serii Virtua Fighter – przełomu pod względem sterowania (tylko drążek i trzy przyciski), systemu rozgrywki (pierwsza bijatyka 3D), fizyki, grafiki i animacji. Szefowie Sony wspominają, że gdyby nie mordobicie Suzukiego, bardzo prawdopodobne, że PlayStation nigdy nie zainwestowałoby w trójwymiar – co oznacza, że w pewien sposób projektant przypieczętował los Segi.

Kto grał w Devil May Cry lub Bayonettę, ten wie dokładnie, które sceny zainspirował Space Harrier.

Virtua Fighter 2, czyli pierwsze użycie motion capture w grach. Ponoć dzięki tajnej technologii wojskowej, do której dostęp zdobył Suzuki.

„Skoro Shigeru Miyamoto jest uważany za ojca gier, to ja pewnie jestem ich matką"
~Yu Suzuki
trafnie ocenia swój wkład w historię gier.

Zmierzch legendy... i jej powrót?

Spoczywaj w pokoju, Dreamcaście! Gdyby nie to, jak sponiewierało cię PlayStation 2, być może Suzuki do dziś byłby największą gwiazdą wśród deweloperów. Jego początek sagi **Shenmue** był po raz kolejny absolutnym przełomem – rekordowy budżet, który Sega zainwestowała w produkcję, nie zwrócił się, ale **wpływ legendarnej gry przygodowej na branżę jest dziś odczuwalny w każdym calu tytułów AAA**. Otwarty świat z systemem dnia i nocy, zmieniającą się pogodą, niesamowitym przywiązaniem do detali i złożonych zachowań NPC-ów, pomysł na Quick Time Eventy, połączenie każdego z typów rozgrywki, nad jakimi pracował dotąd Suzuki, od symulatora jazdy po mordobicie... a to wszystko w ramach epickiej historii o zemście i sztukach walki, inspirowanej chińskim kinem akcji. Dziedzictwo Shenmue do dziś ma ogromny wpływ na największe gry, od Yakuzy czy Final Fantasy po Grand Theft Auto. Niestety, sam Suzuki po premierze dwóch pierwszych tytułów z planowanej sagi musiał usunąć się w cień – po upadku Dreamcasta wątła finansowo Sega nie była w stanie zasponsorować mu kolejnych gier.

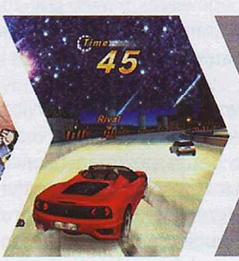
Nową nadzieję, jak to często bywa, przyniósł Kickstarter. Prawie zapomniany przez branżę mistrz podczas zeszłorocznej konferencji Sony na E3 **poprosił graczy o dwa miliony dolarów wsparcia. Otrzymał ich sześć**, bijąc growy rekord serwisu crowdfundingowego. Wizjoner od lat planował nawiązanie do wielkich gier i obiecuje, że ma jeszcze sporo pomysłów – oby powrót Shenmue otworzył mu drogę do powrotu na developerski tron. |CDA|

1993
...Virtua Fighter jeszcze większym przełomem w kwestii bijatyk 3D...

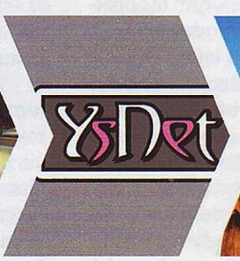
1994
...a Virtua Cop na zawsze zmienia „celowniczki" i strzelanki w ogóle.

1999
Shenmue zachwyca otwartym światem i innowacjami, ale nie ma szans na siebie zarobić.

2001
Dreamcast umiera, ale fani Segi ocierają łzy Virtua Fighterem 4 i Shenmue 2.



2003
Prototypy Suzukiego nie doczekują się wydania, ale produkowany przez niego OutRun 2 oszałamia.



2008
Sega od lat nie pozwala Suzukiemu rozłożyć skrzydeł – wizjoner zakłada więc studio Ys Net.

2015
Shenmue 3 po latach błagań fanów doczekuje się Kickstartera, i to rekordowego.

/SPOILER!/ Superman nie żyje!

Nie zepsujecie sobie niespodzianki, czytając, że tekst ten popełnił: **Papkin**

Zdrada, jak powszechnie wiadomo, może doprowadzić do rozpadu związku. A choć daleki jestem od przecinania świętego węzła, jaki łączy autora z czytelnikiem, zaryzykuję stwierdzenie, że niekiedy zdradzać trzeba. Zwłaszcza w recenzjach. W przeciwnym razie wyjdzie nam bowiem coś takiego...

Epicka *fabuła gra pierwsze skrzypce i jest bardzo dobra, ale nie chcę wam jej zdradzać, bo to bardzo ważne, żebyście sami poznali fabułę. Pojawiają się, oczywiście, wątki gorzej napisane, ale tych lepiej napisanych jest więcej, pojawia się też sporo zwrotów akcji, a zakończenie wydaje się satysfakcjonujące, choć nie wszystkim się spodoba. To jedna z ciekawszych fabuł, jakie ostatnio pojawiły się w grach.*

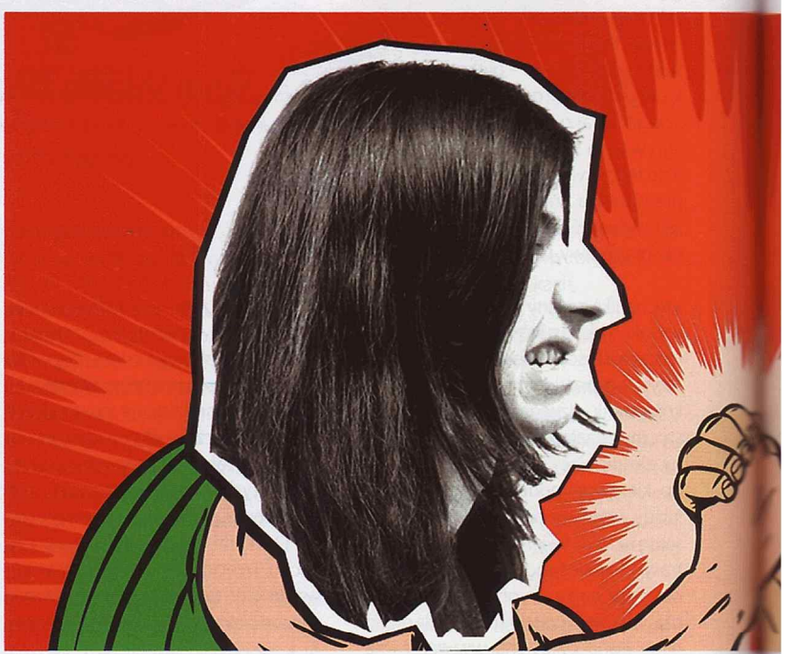
Głupota powyższego akapitu jest bezdenna, a prostackie wykonanie sprawia, że muszę moją licealną polonistkę przeprosić za sprzeniewierzenie się jej naukom. Tyle że, widzicie, sam się podobnych bzdur naczytałem.

No i czego ja, czytelnik, się z takich ustępów dowiaduję? Że recenzent ma jakiś pozytywny (w bliżej nieokreślonym stopniu) stosunek do opowiedzianej przez tytuł historii. Tylko tyle. Tymczasem poświęcając uwagę na wynurzenia krytyka, ba, rozmawiając o jakimś dziełku ze znajomym, chcę wiedzieć, co to znaczy, że „fabuła jest dobra", dlaczego ten mój hipotetyczny gryzipiórek/kumpel uważa zakończenie za „satysfakcjonujące" i co to znowu za „gorzej napisane wątki". Nie jest sztuką stwierdzić, że fabuła jest „epicka". Sztuką jest przekazać dlaczego. Osadzić tytuł w konwencji, wskazać, jak ewoluują postacie, ocenić zasadność ich motywacji i doszukać się ukrytych znaczeń. Tymczasem strach przed „zepsuciem komuś niespodzianki" nijak na to nie pozwala.

Zaatakowawszy was w tytule informacją o śmierci Supermana (podaną w komiksowym „The Death of Superman" z 1992... Bo niby gdzie indziej?), wiem, że zdradzam informację dla fabuły kluczową. Uzbrojeni w wiedzę na temat takiego twista, spojrzycie na tę historię inaczej. Ale czy zepsuje wam to zabawę? Przecież znając tożsamość Dartha Revana (KotOR), będziecie intensywnie doszukiwać się subtelności, jakie mogłyby zwiastować zwrot akcji jeszcze przed tym, jak scenarzyści wskażą nam go paluszkiem. Wiedząc o twiście związanym z Yoshimo (Baldur's Gate II), nadumacie się nad tym, w jakich okolicznościach nastąpi zmiana barw klubowych i jakież to motywacje kierują towarzyszem. Każda z tych informacji rodzi przecież przynajmniej kilka znaków zapytania. **W dodatku sam twist, jakkolwiek by był przewrotny, bez interesującej realizacji skona na cmentarzysku bardzo podobnych motywów.** Ważniejszy od tego, że piłka wpadła do bramki, bywa sam sposób jej prowadzenia.

Recenzując Serca z Kamienia, pod względem mechanizmów (niemal) bliźniaczkę Dzikiego Gonu, biorąc na warsztat gry-historie w rodzaju Tales from the Borderlands, potrzebuję opowiedzieć wam nieco scenariusza. Niezłośliwie. Bywa, że fabuła jest nie tyle składową tytułu, co jego dominantą, a chłodne wyliczenie „ficzerów" nijak nie przekaże emocji, jakie towarzyszą podczas rozgrywki. Raptem w CDA 05/2016 recenzowaliśmy Shardlighta, point'n'clicka klasycznego jak V symfonia Beethovena. Rzecz wybitnie nieodkrywczą w temacie formy, dla której scenariusz to być albo nie być. Słowem przypomnienia: developer zarysowuje dystopijny świat, wprowadza sympatyczną bohaterkę, powoli buduje wizję orwellowskiej wszechwładzy... po czym w połowie częstuje nas ogranym zwrotem akcji, a jego gra zaniechuje dalszej budowy świata przedstawionego. To informacja dla odbioru kluczowa: nadzieja na stworzenie dojmującej antyutopii pryska w pół drogi, a tytuł staje się klasyczną powiastką o dobrej jednostce, co to wojuje z systemem. Wyartykułowanie mojego rozczarowania uważam za recenzencki obowiązek nawet, jeśli zdradzam tym samym sporą część scenariusza i „psuję niespodziankę".

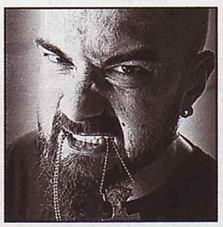
Idźmy dalej: nie mogę wyłożyć, jaką rolę odgrywa Joker w Arkham Knight bez zaspoilowania końcówki Arkham City. Nie potrafię wytłumaczyć, dlaczego Clementine porusza się w drugim sezonie The Walking Dead bez żadnego opiekuna, bez streszczenia, co też wydarzyło się w sezonie pierwszym. Nie mogę nawiązać do (gameplayowo skrajnie odmiennej!) drugiej połowy Far Cry'a bez wyjawienia, że na wyspie odbywają się eksperymenty genetyczne. Nie mogę wytknąć paluchem, że wątek „nadprzyrodzony" zostaje w Heavy Rainie zarzucony, a to tyleż ordynarne dziurzysko, co spoiler jak się patrzy! A i zakończenia BioShocka: Infinite, Mass Effecta 3 czy innego Life is Strange'a wręcz wymagają, by się nad nimi wnikliwie pochylić, nadać jakiś kontekst i poddać próbie interpretacji.



Spoilerofobia powoli zaczyna przeradzać się w paranoję.

Spoilerowa gorączka coraz częściej przybiera rozmiary paranoi. Są (również w naszej redakcji) osoby reagujące alergicznie na każdą wzmiankę o scenariuszu dzieła. Coraz trudniej rozmawiać o grach, czy to na szpaltach, czy nawet prywatnie, bo, tak po prawdzie, „spoiler" jest rozumiany nader indywidualnie. Zastanówmy się zresztą wspólnie, wydarzenie z której godziny rozgrywki „popsuje" wam zabawę? Z trzeciej? Dziesiątej? Czy mogę mówić tylko o questach pobocznych, czy również liznąć wątek główny? Kiedy mam prawo publicznie pochylić się nad jakąś historią? Miesiąc po premierze gry? Rok? Dziesięć lat? Czy jeśli czytałem „Wielkiego Gatsby'ego" Scotta Fitzgeralda, powinienem – na raptem 90 lat po premierze książki – dyskutować o niej w sąsiedztwie ludzi, którzy jeszcze nie widzieli filmu z DiCaprio? Nie wiem. A ilu ludzi, tyle opinii.

Że mnie lęk przed spoilerami wiąże ręce – pół biedy. Gorzej, że odbiera on przyjemność z lektury czy dyskusji (wcale niemałej) grupie ludzi, którzy już dany tytuł zaliczyli. Przecież oni oczekują, że tekst odsłoni im tę warstwę produkcji, do której sami się dotychczas nie dokopali, a recenzent podejmie z grą jakikolwiek dialog. Stąd też mój postulat: nie bójmy się rozmawiać o dziełach kultury. Nawet jeśli mielibyśmy powiedzieć o słowo za dużo. |CDA|



La-la-la, nie słucham, NIE SŁUCHAM!

Woli odkrywać sam: **CormaC**

Dyskusje na temat spoilerów – często bardzo burzliwe i pełne wyrzutów – pojawiają się w redakcji co najmniej raz w miesiącu. Często po tym, gdy Smuggler – nasz człowiek spoiler – staje na środku i zaczyna opowiadać o tym, co czytał lub oglądał.

Spoilery mogą całkowicie skrzywić odbiór niektórych gier.

Teraz, nauczeni przykrym doświadczeniem, wiemy już, że w takiej sytuacji należy zacząć machać rękami, głośno krzyczeć i tupać w nadziei, że spłoszy się go, zanim niefrasobliwie coś chlapnie. Oddala się wtedy, mamrocząc z urazą, że jesteśmy przewrażliwieni, a tak w ogóle to o co ten cały krzyk, skoro jemu spoilery nie przeszkadzają. Faktem jest, że Smuggler jest pod tym względem dziwny, bo zdarza mu się przed rozpoczęciem lektury kryminału spojrzeć na zakończenie, żeby móc potem na bieżąco analizować podsuwane przez autora tropy i zmyłki. *(Naprawdę. Nie zawsze, ale dość często – dop. Smuggler).*

Jak już zauważył Papkin w felietonie obok, drażliwość na punkcie spoilerów to kwestia indywidualna. Mnie zdradzanie zakończeń i innych ważnych momentów w książkach, serialach, filmach lub grach po prostu wnerwia. W ciągu kilku dni dzielących prapremierę „Przebudzenia Mocy" od seansu, na który się wybierałem, robiłem wszystko, by nie naciąć się na żadną niepożądaną informację. Nie jest to łatwe w dzisiejszym świecie, bo trzeba odciąć się od internetu – Fejsboga, 9gaga, komentarzy pod artykułami w serwisach informacyjnych. Nawet na ulicy i w tramwajach włączałem w słuchawkach muzykę głośniej niż zwykle, by zagłuszyć wszelkie potencjalnie niebezpieczne rozmowy. Kiedy na swój fanpage wrzuciłem tuż przed seansem fotę z kina, wyłączyłem od razu smartfona, żeby w roztargnieniu nie spojrzeć na komentarze pod nią. Jak się okazało, słusznie – znalazła się gnida, która spróbowała bezinteresownie zepsuć mi film. *(Ja nie miałam tyle szczęścia – dop. 9kier).*

Dlaczego podjąłem taki trud, by uniknąć spoilerów? Bo cholernie mi na tym filmie zależało. Mam do starych „Gwiezdnych wojen" sentyment tak wielki, że podczas oglądania zwiastuna „Przebudzenia Mocy" zeszkliły mi się oczy. **Nie chciałem, żeby cała ekscytacja narastająca we mnie w miarę zbliżania się premiery prysła w ułamku sekundy przez czyjąś bezmyślność lub złośliwość.** Psychologom nie jest obcy fakt, że oczekiwanie na nadchodzącą przyjemność, rozmyślanie o niej, planowanie jest często ważniejsze od samej przyjemności. Spoiler bezlitośnie odebrałby mi tę „nakrętkę". Nie tylko ją jednak, bo znikłaby również szansa na doświadczenie dzieła w taki sposób, jak zaplanowali twórcy.

Argument, że spoilery niczego nie psują, bo pozwalają spojrzeć na fabułę inaczej, czerpiąc przyjemność z wyłapywania zwiastunów nadchodzącego nieszczęścia... Dla mnie brzmi to jak desperacka próba zachowania twarzy przez kogoś, kto coś chlapnął, a teraz stara się zbagatelizować swoją bezmyślność i pocieszyć rozgoryczoną „ofiarę". Różnych symptomów chciałbym w razie chęci wypatrywać, gdy będę grał, oglądał, czytał – po raz drugi.

Można w tym momencie zauważyć, że gdyby znajomość treści niszczyła dzieło, ludzie nie wracaliby np. do książek. Jednak żeby chcieć do czegoś wrócić, trzeba zakochać się w tym podczas pierwszego kontaktu, a w drastycznych przypadkach spoiler może to uniemożliwić. Weźmy choćby filmy Shamla... Shyalana... Shmaya... no, wiecie, o kogo chodzi. Według mnie „Szósty zmysł" czy „Osada" po odjęciu efektu zaskoczenia stają się czystą stratą czasu. To oczywiście skrajny przykład, ale uważam, że spoilery dużego kalibru zawsze psują wczuwkę. **Zamiast dać się porwać wirowi wydarzeń, ciekaw, dokąd mnie one zaprowadzą, zastanawiam się, czy to jest właśnie ten moment, w którym ktoś mnie zdradzi.** Nie zatracam się w historii, nie zawieszam niewiary, bo spoiler działa jak kotwica. Pewnie, ważna, emocjonalna scena składa się z wielu elementów. Atakuje nie tylko treścią, że np. ktoś umiera, lecz również warstwą wizualną, udźwiękowieniem (muzyka!), kontekstem, ogólnie pojętą atmosferą – ktoś zdobył się na poświęcenie, a teraz umiera samotnie na ulicy, w deszczu, gdzieś mruga neon, a w tle przygrywa „Sonata księżycowa" (wybaczcie taniznę). Ważne jest wreszcie napięcie poprzedzające tę scenę, niepewność, przeczucie nadciągającego nieszczęścia. Jeżeli zabierze się którykolwiek z tych składników, jej ładunek emocjonalny zostanie rozbrojony.

Szkodliwość spoilera może zresztą wykraczać poza kwestie typowo fabularne. Jeżeli np. wiedziałbym, że w dalszym epizodzie The Walking Dead ktoś zginie, bo tak chciał scenarzysta i już, to zapewne traktowałbym tę postać inaczej, nawet nieświadomie. Czy dałbym jej jedzenie? Czy próbowałbym ją ratować? Czy związałbym się z nią emocjonalnie? A czy w erpegu uzbroiłbym w potężny, cenny miecz kogoś, kto za jakiś czas ma mnie zdradzić i uciec? Spoilery mogą całkowicie skrzywić odbiór niektórych gier.

Właśnie – niektórych. Jako recenzenci musimy z wyczuciem oceniać, co i gdzie można zaspoilować z korzyścią dla artykułu, ale bez szkody dla odbiorcy. Musimy zdać się na doświadczenie, intuicję i własną... no, w zasadzie to przyzwoitość. Nie ma kryteriów pozwalających na ocenę szkodliwości tej czy innej informacji. Niektórzy w redakcji forsują kryterium czasu – jeśli coś jest stare, to można pisać o tym bez krępacji. Ja jednak rozumiem irytację ludzi, którym zdradzi się np. zakończenie sagi Sapkowskiego. **Nikt nie konsumuje na bieżąco wszystkich dzieł kultury**, w ludziach budzą się nowe zainteresowania, które popychają ich do odkrycia starych książek, filmów, gier. (Założę się, że po Dzikim Gonie zainteresowanie książkami AS-a wzrosło). Zasłyszany lub przeczytany kiedyś spoiler może zaatakować niespodziewanie. Gdy po raz pierwszy oglądałem „Podejrzanych" (z 10 lat po premierze), w pewnym momencie na powierzchnię pamięci wypłynęła mi zdradziecka myśl: „Keyser Söze to <tu nazwisko aktora>". Nie mogę obiektywnie ustalić, czy film oglądałoby mi się lepiej, gdybym kiedyś przypadkiem nie podłapał gdzieś tej informacji. Na wszelki wypadek wolę spoilerów unikać i staram się nie czynić innym tego, co mnie niemiłe. |CDA|

PREHISTORIA: 1976-1988

Dawno temu w kieszeni

Niewiele rzeczy kocha tak, jak handheldy: **spikain**

W zeszłorocznym cyklu o ośmiu generacjach konsol Smuggler niemal całkowicie pominął przenośne maszynki do grania. Nie bez powodu: wypada im po prostu poświęcić osobne strony. W końcu krzyżaki, które mamy teraz w prawie każdym padzie, pojawiły się najpierw w handheldach. A to niejedyna rzecz, jaką im zawdzięczamy.

Handheldy to chyba najlepszy przykład tego, jak człowiekowi współczesnemu spieszno było do zamiany tradycyjnych zabawek na elektroniczne. Pierwsza konsola przenośna powstała nie tylko krótko po pierwszej stacjonarce, ale też... niedługo po mobilnych kalkulatorach. Pierwszy kalkulator, który mógł być kupiony i noszony przez przeciętnego człowieka, ukazał się w 1971 roku (Busicom LE-120A „HANDY"). Zaledwie pięć lat później Mattel – firma, która od zawsze znana była przede wszystkim dzięki lalkom Barbie – stworzyła **Mattel Auto Race**, handhelda bazującego na wnętrznościach kalkulatora.

Gra w samochody

Auto Race zawierał tylko jeden tryb rozgrywki. Wyświetlacz opierał się na kilku czerwonych diodach, a sterowanie w niczym nie przypominało tego, do czego przyzwyczajeni jesteśmy dzisiaj – było niesamowicie proste i opierało się właściwie na jednym suwaku. W przeciwieństwie do maszynek pewnej japońskiej firmy, które pojawić się miały na rynku cztery lata później, dzisiaj Auto Race ma więc wartość wyłącznie zabytkową. Trzeba jednak oddać firmie Mattel, że to ich urządzenia (w tym Football, który rozszedł się w liczbie kilkuset tysięcy egzemplarzy) – a nie Microvision, któremu zwykło się przypisywać wszelkie zasługi – były pierwszymi w stu procentach elektronicznymi handheldami.

Microvision (1979) było natomiast wyjątkowe z innego powodu: **mogło odtwarzać różne gry na wymiennych kartridżach**. Jako że konsola pożyła zaledwie dwa lata, wydano ich tylko dwanaście, ale można wśród nich wymienić breakoutopodobny Block Buster czy nawet jeden z pierwszych w historii tytułów na licencji – Star Trek: Phaser Strike. Microvision warto byłoby więc kupić sobie również dzisiaj, gdyby nie jeden szkopuł: technologia zastosowana przy produkcji ekranów była jeszcze mocno niedopracowana, przez co w większości Mikrowizji ciekły kryształ już dawno wypłynął i poczerniał. Proces ten nazywany jest „screen rot", czyli gniciem ekranu.

Microvision, czyli pierwszy handheld z kartridżami. I „pongowatym" pokrętłem.

Nieznajomi z pociągu

Jeżeli już idziemy tropem handheldowych pionierów, to pierwszą konsolką przenośną – a raczej linią konsolek – które nazwać można potężnym, masowym sukcesem, było **Game & Watch Nintendo**. Od 1980 produkowano je aż 11 lat i sprzedano **ponad 43 miliony egzemplarzy**. Historia powstania linii G&W to jedna z opowieści typu „zobaczyłem pizzę, wymyśliłem Pac-Mana". Był 1977 rok. Gunpei Yokoi (który wtedy jeszcze nie wiedział, że stanie się legendą i stworzy między innymi pierwszego Game Boya) siedział wygodnie w japońskim Shinkansenie pędzącym z prędkością kilkuset kilometrów na godzinę. Spojrzał na człowieka, który obok bawił się kalkulatorem, dla zabicia czasu wciskając bez powodu klawisze. Yokoi doznał olśnienia. Trzy lata później ukazał się Ball – pierwszy handheld Nintendo z serii G&W, nawet przypominający już trochę dzisiejsze konsole przenośne. Miał bardzo prosty ekran LCD z nadrukowanymi elementami, które tylko wyświetlały się zgodnie z zaprogramowanym schematem i – rzecz jasna – działaniami gracza. (Szacunkowa sprzedaż < 250 000 egz.).

Problem z opisaniem tych konsolek na dwóch stronach wynika z ich liczebności (powstało łącznie prawie 60 rodzajów) i odmienności pomiędzy kolejnymi wydaniami. Jako że jeden handheld wyposażony był w jedną grę (zawierającą tryby Game A oraz Game B, z większymi lub mniejszymi różnicami – zazwyczaj B był po prostu trudniejszy), każdy następny pomysł Nintendo wydawać trzeba było jako osobne urządzenie. Można je podzielić na kilka serii – te pierwsze, Silver, Gold oraz Wide Screen, sprzętowo miały głównie inne ułożenie przycisków (czasami na górze, czasami na dole, czasem po dwa, czasem tylko jeden), ale to na nie wydano większość gier uważanych dziś za te najważniejsze: Ball, Manhole, Octopus, Chef, Mickey Mouse czy Egg – to absolutne klasyki... a niektóre z nich zna też wielu Polaków. Dlaczego? Bo **Game & Watch trafił do Polski jako „ruskie jajka"**,

Tak grali weterani

Game & Watche były na tyle różnorodne, że trudno byłoby opisać rozgrywkę w każdym z nich z osobna. W najbardziej znanym w Polsce Egg, które w Związku Radzieckim przerobione zostało na licencjonowaną grę z Wilkiem i Zającem, naszym zadaniem było zbieranie nadlatujących zewsząd jajek (bit.ly/1XgN1G8). Na podobnym pomyśle oparto Fire, w którym ratowaliśmy ludzi wyskakujących z płonącego budynku i „transportowaliśmy" ich aż do karetki (bit.ly/1Mdyf2A). Powstało też sporo adaptacji dużych tytułów – jak Donkey Kong, który mimo oczywistych ograniczeń mieści się w założeniach gry z automatów (bit.ly/1XgNc4r).

produkowane w Związku Radzieckim klony z logo firmy Elektronika. Niektóre trochę pozmieniano – Egg stał się na przykład Nu, pagadi!, czyli Wilkiem i Zającem.

Podczas gdy po Związku Radzieckim i krajach, ekhm, zaprzyjaźnionych krążyły klony prostokątnych rodzajów Game & Watch, na Zachodzie i w Japonii Nintendo szalało z kolejnymi koncepcjami. W 1982 wydano serię multi screen – współczesne DS-y i 3DS-y swoją formą nawiązują właśnie do nich. Przykładem może być handheld **G&W Mario Bros.** (1983), który wyposażony był w dwa wyświetlacze umieszczone obok siebie. Potem pojawiły się Game & Watche przypominające malutkie automaty, Game & Watche nieprzypominające absolutnie niczego, obłe Game & Watche dla dwóch graczy (!) czy Game & Watche dwuekranowe w układzie pionowym. Z nich zaś najważniejszy był **Donkey Kong**.

Urządzenie było skrajnie prymitywne, ale to pierwszy handheld w historii.

Cztery strony świata

Multi screen o nazwie Donkey Kong był szczególnie istotny dla Nintendo i historii gier w ogóle – zawierał pierwszy D-pad. Krzyżak zaprojektowany przez Gunpei Yokoi był tak wygodny i precyzyjny, że przetrwał do dziś w praktycznie niezmienionej formie. Możecie uwierzyć mi na słowo – pisząc to, obmacuję swój egzemplarz Donkey Konga. Wiem, że się chwalę. Przepraszam.

Najprostszym i najtańszym sposobem na obcowanie z Game & Watchami w 2016 roku jest sprawienie sobie któregoś handheldziątka z serii Nintendo Mini Classic – co jakiś czas sprzedawane są w polskich supermarketach za śmieszne pieniądze (a następnie skupowane i wystawiane na aukcjach internetowych), więc jeżeli chcecie zobaczyć na własne oczy przedpotopowy ekran prymitywnych handheldów i zaskoczyć się tym, jak bardzo są wciąż grywalne, odwiedźcie serwisy aukcyjne. Polecam!

W czasach, gdy na konsolach stacjonarnych grano głównie w konwersje z automatów lub gry tworzone na podobną modłę, a Wielkie Przygody pokroju pierwszej Zeldy dopiero się rozkręcały, jeszcze nie dało się zauważyć tego, jak odmienne doświadczenia w ciągu najbliższych kilku lat oferować będą gry na platformy przenośne. Nikt też nie wiedział, że sukces Game & Watch to dopiero dość skromny początek, a prawdziwy szał na handheldy dopiero się zacznie. **|CDA|**

Przed Game Boyem też grało się na handheldach.

„Ruskie jajka", czyli Nu, pagadi! firmy Elektronika, to podróbka Egg.

Drugi plan

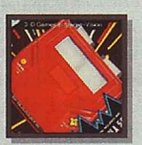
Etch A Sketch Animator 2000

Twórcy popularnej głównie w Stanach zabawki do szkicowania przy pomocy pokręteł (kreska rysuje się w miarę kręcenia gałkami, w wyznaczoną przez nas stronę) po sukcesie pierwszego tego typu urządzenia postanowili wymyślać kolejne. W 1986 wydali Etch A Sketch Animator, którego przeznaczenia nietrudno domyślić się po nazwie, a następnie, w 1988, Animator 2000, który miał już miejsce na kartridże, a także znajdujący się pod ekranem touchpad (składany zresztą – ciekawe, jak silnie inspirowany Game & Watchami). Wydano na niego trzy gry – latanie, jeżdżenie i golfa.

Mattel Children's Discovery System

Konsole edukacyjne (czyli mało zaawansowane technologicznie urządzenia na kartridże) to nie tylko V-Tech czy Leapstery, które spotkać można czasami w sklepach. W tego typu urządzeniach próbowała wcześniej odnaleźć się między innymi Sega ze swoim Pico, a także Mattel, który zachęcony dobrymi wynikami sprzedażowymi pierwszych handheldów nie powstrzymywał się przed eksperymentami. Jednym z nich było Children's Discovery System, który wyglądem imitować miał mały komputer. Robił to tym skuteczniej, że wśród wydawanych na kartridżach „gier", oprócz takich tytułów jak Słowa, Słowa 2, Muzyka czy Miasta w Stanach Zjednoczonych, pojawiło się chociażby Programowanie oraz Quiz Matematyczny/Kalkulator.

3D Gamate



Zanim wspomniany wcześniej V-Tech utknął w grach edukacyjnych, robił między innymi klony Pongów oraz komputery osobiste, a także rzucił się na głęboką wodę i stworzył przenośny headset do produkcji 3D. Jeżeli w 2016 nie wszyscy są przekonani, czy VR podłączone do sprzętu stacjonarnego ma sens, to wyobraźcie sobie, jak mądrym posunięciem było wydanie w 1983 roku samodzielnego urządzenia z miejscem na oczy, miejscem na kartridże i miejscem na baterie paluszki. Prawdopodobnie niezbyt mądrym, zważywszy na to, że większość z nas nigdy o takim sprzęcie nie słyszała, choć wyglądał całkiem nieźle, a i gry – oceniając po obrazkach z pudełka – mogły nawet nie być takie beznadziejne: bit.ly/1qm8Ee4. Aha – rok później te same tytuły wydane zostały na ProScreenie, kolejnej konsolce V-Techa, która tym razem nie miała wbudowanych okularów 3D, tylko... projektor.

Entex Select-A-Game/Entex Adventure Vision

Swoje dwa grosze do historii handheldów dorzuciła też firma Entex – pierwszym było dziwacznie wyglądające Select-A-Game, na które wydano przede wszystkim Space Invaders 2 (bardzo prymitywną wersję Space Invaders) oraz Pac-Mana 2 (co skończyło się złożeniem przez Coleco pozwu). Rok później ukazała się druga konsolka – Adventure Vision, która znowu reklamowała się przenośnymi konwersjami, czy raczej interpretacjami hitów z automatów: Defenderem, Super Cobrą, Turtlesami i Space Force'em.

Epoch Game Pocket Computer

Niezwykle rzadki handheld firmy, która po kilku nieudanych próbach wejścia na rynek konsolowy poprzestała na robieniu gier na cudze platformy. Wcześniej jednak wydała Game Pocket Computer, który oprócz dokupowanych osobno tytułów odtwarzać mógł wbudowaną grę logiczną oraz program do rysowania. A to wszystko w 1984 roku! Niestety konsola nie przyjęła się w Japonii i nigdy nie trafiła na rynki zachodnie.

Bandai LCD Solarpower

Była to wydana w 1982 roku linia handheldów zasilanych energią słoneczną, przy czym te najfajniejsze, z serii Double Panel, wyposażone były w dwa panele LCD – jeden nad drugim. Taki układ pozwalał na przykład na to, by gra składała się z dwóch dość odmiennych etapów albo zawierała efekt 3D (jak Terror House, jeden z pierwszych, raczej mało strasznych, grywalnych horrorów).

Sekretne życie twórców gier, część 4

CLASH

CZYLI FRONTALNE ZDERZENIE (Z RZECZYWISTOŚCIĄ)

Byłem bogiem (wyobraźcie to sobie!): **Mac Abra**

Pozwolę sobie opisać kulisy powstawania gry Clash, której byłem scenarzystą(*). Nieskromnie powiem, że to najlepszy ze wszystkich tytułów wydanych w całej historii LongSoftu. Co wprawdzie niewiele znaczy, gdy się pamięta, co wypuścili(śmy), lecz jak pięknie brzmi! Ale ile zdrowia mnie to kosztowało...

Gatunek: strategia turowa
Wydawca: Optimus Pascal
Czas produkcji: 1995-1996
Premiera: październik 1997 (Polska), jesień1998 (świat)
Cena w dniu premiery: 129 zł
Wymagania minimalne: Pentium 75 MHz, 8 MB RAM, DOS
Gameplay: skroc.pl/77db0
Soundtrack: skroc.pl/48230

Na początku stworzyłem niebo i... ehm. Na początku było zebranie, gdzie padły słowa „stwórz scenariusz do turowej strategii fantasy. Weź to, co uważasz za najlepsze z ulubionych tytułów. I dodaj to wszystko, co zawsze chciałeś, żeby w nich było". To była zaiste anielska muzyka dla moich uszu. Zatem puściłem wodze fantazji i wyobraziłem sobie grę dziejącą się na dwóch płaszczyznach – militarno-ekonomicznej (inspirowanej głównie Warlords II i HoMM) oraz „ludzkiej". Oba wątki miały być rozgrywane równolegle.

Bądź królestwo moje

I tak kluczowe postacie w grze miały podlegać upływowi czasu i umierać, także w efekcie np. chorób zakaźnych. Nawet król, którym steruje gracz, w miarę upływu tur widocznie się starzał, aż do nieuniknionego końca. Dlatego właśnie warto było mieć żonę i starać się o następców. A jak się nie miało? To władzę przejmował jeden z dworzan – ale gracz i jego nowy król dostawali już tylko część dawnego państwa, które rozpadało się na 2-3 oddzielne królestwa, prowadzone przez komputerowych władców, co miało oddawać anarchię po bezpotomnej śmierci władcy, walkę o tron itd. Miały też mieć miejsce pałacowe intrygi (łącznie ze skrytobójstwem). Przewidywałem dość szczątkową dyplomację (np. zawieszenie broni albo sojusze na określoną liczbę tur pomiędzy graczami, wypożyczanie jednostek i licencji na nie w zamian za kasę albo ustępstwa terytorialne), tworzenie manufaktur produkujących rozmaite dobra i uzbrojenie, handel itd.

Fajna praca, taka kreacja własnego świata, prawda? Ale jeśli nagle orientujesz się, że obsesyjnie o tym myślisz, czy jesteś w pracy, czy nie, w świątek, piątek i niedzielę, to robi się mniej fajnie. Gdy budzisz się o trzeciej nad ranem i nie możesz spać, bo męczy cię jakiś nierozwiązany problem w grze, to już wiesz, że coś tu jest nie tak. A gdy w końcu zasypiasz i znów (!) śnisz, że gubisz jedyną kopię scenariusza, po czym budzisz się autentycznie przerażony i widzisz, że jest 4:25, więc wstajesz i siadasz do kompa, by zapisać pomysł, który właśnie wpadł ci do głowy, bo obawiasz się, że go potem zapomnisz? Jak wtedy to określić? Jeśli kiedykolwiek w swoim życiu **miałem wrażenie, że popadam w jakąś psychozę/schizę** – to właśnie wtedy. Paskudne uczucie, uwierzcie.

Götterdämmerung

„Najlepsze" w tym wszystkim było to, że po późniejszych konsultacjach z szefostwem i programistami praktycznie cały ten „ludzki" segment, który kosztował mnie najwięcej czasu i zdrowia, został z gry wycięty. **Clash, którego poznał świat, to kastrat.** „Tego nie potrafimy zrobić". „A to z kolei wymaga ogromnej mocy obliczeniowej, więc bardzo podbije wymagania sprzętowe". („I do tego sporo wydłuży czas produkcji gry" – kwaśno zauważył szef). Oraz moje ulubione: „ale tego jeszcze nikt do strategii nie wrzucił, więc graczom może się nie spodobać". Finalnie z gęsto zapisanych ok. 190 stron scenariusza zostało po akceptacji trochę więcej niż połowa. To, co ostatecznie znalazło się w grze (obecność królowej, której potomek zostawał dowódcą armii, branie do niewoli i przekupywanie lub torturowanie wrogiego wodza etc.), to tylko smętne resztki pierwotnych założeń.

Ale... może i lepiej, że tak się stało? Bo naprawdę nie wiem, czy wymyślone przeze mnie mechanizmy i algorytmy byłyby sensowne i grywalne. Tyle że w efekcie owych cięć gra stała się tylko niezbyt odkrywczym (i dość hardkorowym w bliższym kontakcie) miksem Warlords i HoMM. Gdyby od razu powiedziano, że takie coś będzie naszym celem, zaoszczędziłbym wiele nerwów i czasu, który mógłbym wykorzystać na doszlifowanie elementów strategicznych Clasha. Bo sporo rzeczy (np. oblężenia zamków, balans jednostek, niezbyt zróżnicowane kampanie) można było zrobić lepiej/staranniej/zupełnie inaczej.

Rękodzieło

Na liście priorytetów Clash od początku znajdował się w dole tabeli, ot – taka zapchajdziura. Stąd dzióbaliśmy go na boku i z doskoku, zasadniczo we dwóch, ja i reżyser gry, którym został Scorpik, chodząc po prośbie do grafików czy programistów, żeby nam coś tam zmajstrowali w wolnej chwili.

Clash reklamował się w pismach o grach hasłem: „nie ważne co nosisz, ważne w co grasz". Nie pytajcie mnie o sens, ortografię i interpunkcję tego sloganu, nie ja go wymyśliłem.

Rys.: Michał Ambrzykowski

Grafika może i d... nie urywała, OK. Ale uważam, że była w sumie całkiem miła dla oczu. No, pomijając dość toporne modele postaci.

Dlaczego do gry 2D wsadziliśmy dość plastikowo wyrenderowaną grafę 3D? I dlaczego wtedy wydawało się to nam dobrym pomysłem? Dziś nie potrafię znaleźć sensownej odpowiedzi.

Pierwsze starcia, gdy testowałem stworzone algorytmy walki, z konieczności rozgrywaliśmy na papierowej planszy, przesuwając symbolizujące oddziały pudełka zapałek i gumki do ołówków z wbitymi szpilkami, na których doczepiliśmy karteczki z nazwami jednostek, licząc wyniki starcia na kalkulatorze (a potem w Excelu). Swoją drogą bawiliśmy się przy tym świetnie. I pewnie właśnie dlatego, że nikt nam się do roboty specjalnie nie wtrącał, gdzieś pod koniec 1995 pokazaliśmy „mający ręce i nogi" prototyp gry (tzn. jej strategicznej części). Pamiętam zdumione miny szefów. Bo właśnie rozważali zamknięcie naszego projektu z uwagi na „nieperspektywiczność". Po owej prezentacji (a potem kastracji) Clash mocno zyskał na znaczeniu. Stworzono osobny zespół „Kleszczy" i prace ruszyły z kopyta. Późną jesienią 1996 mieliśmy praktycznie gotową grę. Testy i końcowe szlify zajęły jeszcze ze 2-3 miesiące. Potem nastąpiły dziwnie długie negocjacje z wydawcami, stąd premiera miała miejsce dopiero w październiku 1997. Nie poskąpiono kasy na promocję w pismach branżowych. A skoro już o nich mowa...

G**** i diament

CDA(**) i Reset solidarnie oceniły grę na 8/10. Secret Service dał 7/10, wróżąc sukces na rynku krajowym. W Gamblerze miał miejsce dwugłos – pierwszy autor głównie krytykował (sensownie, choć czasem szukał dziury w całym), wyceniając Clasha na 55%. Drugi chwalił (79%). „Bije (...) na głowę wiele rozreklamowanych zachodnich produkcji" – emocjonował się recenzent w ŚGK, wyceniając grywalność aż na 9/10 (nie mieli wtedy oceny głównej). Czytelnicy tego pisma nagrodzili zresztą Clasha w podsumowaniu roku, w kategorii „polska gra". Jesienią 1998 szef LL w wywiadzie twierdził, że **sprzedało się ok. 68 tysięcy egz.**

A jak wyglądał podbój Zachodu? Nie wiem, jak się gra sprzedała, lecz znam reakcje branży. W Niemczech najlepszą notę Clash dostał od GameStara (64%), większość pism wystawiało noty z przedziału 53-61%. Ale było też jedno 34% oraz upokarzające 18% od PC Playera. W Wielkiej Brytanii opinie zawierały się pomiędzy „dobra, staroświecka gra strategiczna" (62%) i „największe g****, w jakie grałem" (34%). Holendrzy zgodnie dawali tak w granicach 51-55%. Generalnie chwalono ładną muzykę oraz ciekawe pomysły, marudzono na przestarzałą grafikę, dyskusyjne AI, sterowanie i gameplay. Zgodnie wytykano brak tutoriala. (Uch, fak[t]!). **Trudno więc mówić o sukcesie** – choć kompromitacji też nie było.

Za to w Rosji, gdzie Clash wyszedł jako *Схватка* („Schwatka"–„starcie"), został przyjęty zaskakująco ciepło. „Wszystko to – historia, grafika, muzyka – tworzy wspaniałą atmosferę". „Masz szansę dotknąć diamentu i pograć w jedną z najlepszych strategii fantasy" itd. Recenzenci nawet dostrzegali i doceniali jej „słowiańskość", której nigdzie w grę świadomie nie wsadziliśmy. Oceny? Rzędu 8-9/10. Kompletnie nie wiem, czemu Rosjanie tak (d)ocenili Clasha. W przypadku krajowych recenzentów można by to tłumaczyć „lokalnym patriotyzmem" i ówczesną tendencją do patrzenia mniej krytycznym okiem na polskie produkcje. Ale tam?

Grafika koncepcyjna pokazująca proces starzenia się jednego z władców.

Schwatka, czyli podbijamy Rosję. Fragment głównego menu gry.

Wersja DeLuxe

W 1998 LongSoft zapowiadał m.in. rychłe wydanie Clasha DeLuxe (poprawione grafika i AI, dodatkowe scenariusze itd.), ale na gadaniu się skończyło. Nie żeby mnie to jakoś mocno zdziwiło...

Duma i przejedzenie

Gdy robiłem research do tego tekstu, odkryłem, mile tym zdziwiony, że **ta gra nadal żyje**. I nie jako wspominka z gatunku „ciałem w to z 10 minut w 1998, jak miałem 7 lat i nic nie kumałem", ale ciągle grywalny i budzący emocje produkt. Ma nawet swoich fanów(***) – nie tylko polskich – stronę na FB, polskie forum (aktywne!) itd. A czy ja w niego grywam? Ech... choć mam dwa autorskie egzemplarze, w tym wersję anglojęzyczną, to nigdy go w domowym kompie nie zainstalowałem. Za bardzo znam mechanizmy nią rządzące, by cieszyć się graniem. Jestem jak Neo w „Matriksie": widzę cyferki tam, gdzie inni dostrzegają żyjący świat. Dlatego w sumie jestem zadowolony, że nie byłem współtwórcą Wiedźmina, Fallouta albo X-COM-u. Tak się pociesz am. **|CDA|**

(*) De facto, gdy wspominam, co wtedy robiłem, mógłbym się teraz śmiało tytułować głównym projektantem (czy innym „lead designerem") tej gry. Ale że poza wzrostem mej samooceny i tak niczego to nie zmieni, pozostańmy przy określeniu „scenarzysta".

(**) Przyznaję się: recenzentem był niejaki... Mac Abra. Twórca sam się ocenia? To etyczne? Nie ma konfliktu interesów? Powiem na swoje usprawiedliwienie, że a) już od roku nie pracowałem w LL (i zbyt ciepłych uczuć do nich wtedy nie żywiłem – powody wyjawię za miesiąc); b) do dziś nie wstydzę się niczego, co wtedy napisałem o tej grze. Tym niemniej jednak ciągle mam jakieś takie wewnętrzne „fuj!" z tego powodu. Uroczyście zatem tu obiecuję już nigdy więcej nie recenzować gier, których będę współtwórcą. :)

(***) Pozdrawiam wszystkich ośmiu. A nie, zaraz, ten ósmy to ja.

Berłem ich, berłem!

Tytuł gry został wymyślony dość późno. Wcześniej mówiliśmy o niej „ta strategia" albo... „Warlords". Propozycji podczas burzy mózgów ekipy było kilka, zapamiętałem wśród nich „Krwawe berło", bo miałem takie ciekawe skojarzenia. Udało mi się przeforsować moją propozycję. Gra miała bowiem być takim „frontalnym zderzeniem [clash!] dwóch cywilizacji". (Bezpośrednią inspiracją był stary film fantasy „Clash of the Titans"). Nigdy nie przewidywano polskiej wersji tytułu – raz, że „starcie" czy „zwarcie" nie brzmiały odpowiednio epicko. Dwa, że grę od razu tworzono z myślą o zachodnich rynkach. Stąd też anglojęzyczne odzywki oddziałów (czyli głosy pracowników LL) nawet w wersji PL, z niezapomnianie przaśnym „Kill, kill! I want to kill someone!" na czele.

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

MYŚL MIESIĄCA

Internet jest pełen ludzi wytykających błędy ortograficzne i gramatyczne, bo tych cholernych humanistów nikt nie chce przyjąć do jakiejkolwiek pracy.

Skandynawski humor

Skandynawskie narody lubią dokuczać sobie nawzajem. Szwedzi lubią żartować z języka duńskiego, bo dla Szwedów brzmi on cokolwiek śmiesznie, tak jak dla nas czeski. O Norwegach przyjęło się mówić, że to prowincjusze w koszulach w kratkę i rozmawiają tak głośno, jakby sami znajdowali się na wierzchołku góry, a ich rozmówca u jej podnóża. Ponadto wszyscy mają wspólny obiekt drwin – Finów.

O Norwegach:

• Wiesz, co powstanie, gdy podzielisz kartkę A4 na połowę? Norweska łamigłówka.

• Dwóch ludzi idzie nocą przez las. Jeden mówi: „Słyszysz? Wilki wyją". Na to drugi: „A może po prostu jakiś Norweg śpiewa?".

O Szwedach:

• Co jest napisane pod znakiem ronda w Szwecji? „Maksimum 8 razy".

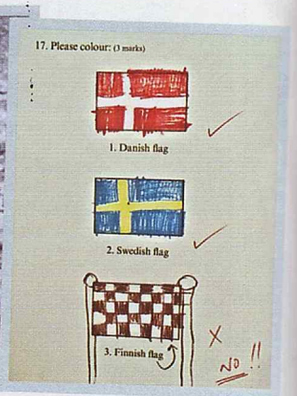
• Dwaj Szwedzi wybrali się na zimowe wędkowanie. Siedzą długo, ale nie mogą niczego złapać. Niedaleko łowi dwóch Norwegów i raz po raz wyciągają ryby. W czym rzecz? Jeden ze Szwedów poszedł się dowiedzieć. Wraca i mówi do kolegi: „Wszystko już wiem. Okazuje się, że oni wyrąbali dziurę w lodzie".

• Dlaczego Szwedzi otwierają kartonik mleka już w sklepie? Bo widzą tam napis „Tu otwierać".

O Duńczykach:

• Szwedzi uważają, że w ich kraju wszystko jest lepsze niż u Duńczyków – medycyna, szkolnictwo, kultura. I tylko jedno Duńczycy mają lepsze niż Szwedzi – sąsiadów.

• Egzekucja Norwega, Duńczyka i Szweda. Pytanie o ostatnie życzenie. Szwed mówi: „Napiłbym się". Duńczyk: „Przed śmiercią chciałbym wygłosić oświadczenie". A Norweg: „Zabijcie mnie, zanim Duńczyk zacznie przemawiać".



O Finach:

• Kto to taki Fin introwertyk? To ten, co w trakcie rozmowy z tobą cały czas patrzy na swoje buty. A kto to taki Fin ekstrawertyk? To ten, który w czasie rozmowy z tobą patrzy na twoje buty.

• Najbardziej okrutna mafia na świecie to mafia fińska. Jej ofiary umierają ze starości, ale w nieustannym oczekiwaniu.

• Do mieszkającego na wsi Fina przychodzi jego sąsiad, bez słowa siada przy stole. Gospodarz w milczeniu otwiera flaszkę. Polewają, piją. Pięć minut milczenia. Potem druga kolejka, znów pięć minut ciszy. Po trzeciej kolejce i następnych pięciu minutach gospodarz wzdycha i mówi:

– Wiem, że to nie mój interes, ale pewnie bez powodu nie przyszedłeś?

Przybysz pochyla głowę i szepcze:

– Przepraszam bardzo za to najście, ale dom ci się pali...

Z rosyjskich notatników milicyjnych:

- Zastrzelony podczas próby samobójstwa przez skok z mostu.
- Na członku stwierdzono ślady walki w samoobronie.
- Obywatel B. utonął na miejskim cmentarzu.
- Sprawił sobie dużego psa, który biega po podwórku, a na intruzów reaguje niecenzuralnym szczekaniem.
- Podczas oględzin miejsca zbrodni stwierdzono:
  a) ręka – 1 szt.
  b) noga – 2 szt.
  c) członek męski – 1 szt.
  d) trup bez wszystkich ww. części – 1 szt.
- Obywatel M. i idący z nim pies dokumentów przy sobie nie mieli.
- O 7.45 spostrzegłem obywatela N. bez smyczy wraz z dwoma psami bez smyczy i kagańców.
- Drogą na dwukołowym motocyklu jechało trzech pijanych; na mój sygnał do zatrzymania kierowca krzyknął: „Czwartego nie bierzemy!".
- Narzędzia przestępstwa na miejscu przestępstwa nie znaleziono. *(Z akt sprawy o gwałt).*

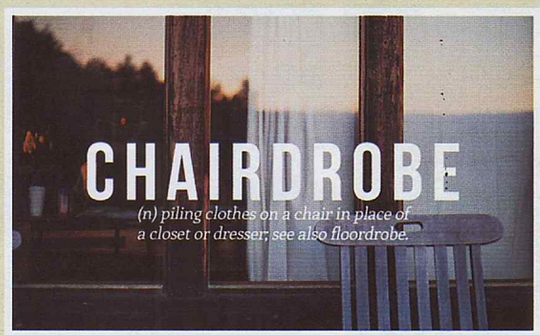
Piekło Dantego. Maść zastosował i przestało.

Błażej Wiśniewski

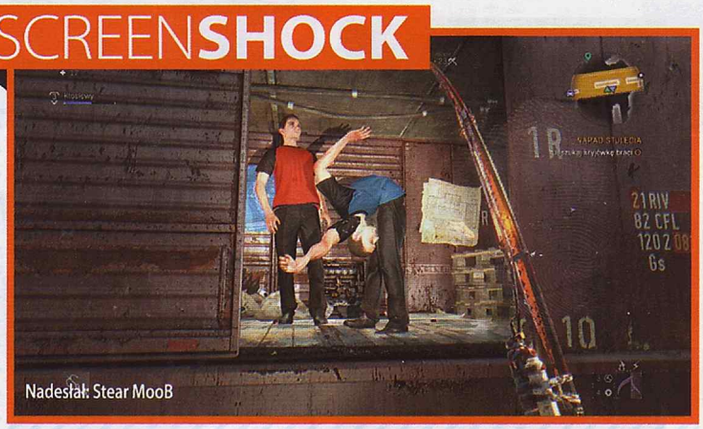
© Marek Lenc

ENGLISH corner

- **Why is the man who invests all your money called a broker?**
- **What did the tree say to autumn? Leaf me alone!**
- **Fishermen are reel men.**
- **Where do you find a birthday present for a cat? In a cat-alogue!**
- **Do skunks celebrate Valentine's Day? Sure, they're very scent-imental!**



SCREENSHOCK



Zasłyszane w aptece

Teksty, jakie słyszą farmaceuci. To są autentyki!

- Próbkę kału poproszę.
- Takie kapsułki do oczu, które łykam.
- Poproszę szerszeń *[żeń-szeń]*.
- Syrop śledziowy *[gdy wypytałam, jakie ma mieć działanie, wyszedł... syrop prawoślazowy]*.
- Poproszę skurcz *[magnez na skurcze]*.
- Hospicjumsept poproszę *[Hospisept]*.
- Tabletki lateksowe poproszę! *[Pojęcia nie mam, o co chodziło... a pan też nie wiedział, bo to ktoś go poprosił o kupno]*.
- Poproszę maść z diabelskiego nasienia/zęba diabła *[czarciego pazura]*.
- Czy dostanę mleko Debilon? *[Bebilon]*.
- Czy jest może... *(wyciąga karteczkę)* kość mańska?

Chwila konsternacji z mojej strony:

– Chodzi o maść końską?

– Tak.

- Chciałby pan 10 czy 20 tabletek?

– Tak.

- Poproszę Striptiz intensywny na bolące gardło *[Strepsils Intensive]*.
- Poproszę nasienie koziorożca/Poproszę kazirodkę *[kozieradkę]*.
- Czy jest coś na katar?

– A co by pan chciał? Tabletki czy psikacz?

– Coś niechemicznego.

– Wodę morską?

– Nie. Coś innego.

Myślę. W końcu podaję Euphorbium i mówię:

– To mam taki homeopatyczny Euphorbium.

– A co on ma w składzie?

– Czary-mary.

- Płyn do płukania jamy intymnej.
- Swojego czasu spotkałem się z lekarką, która notorycznie wypisywała dość silny lek uspokajający (Relanium) dla swojej matki. Po mniej więcej 2-3 miesiącach regularnych wizyt pacjentki w aptece stwierdziłem, że może należy poinformować o konsekwencjach.

– Proszę nie brać tak często tych leków, bo silnie uzależniają.

W odpowiedzi oprócz wyzwisk oraz wrzasków, kim to nie jest jej córka i jak karygodne jest moje zachowanie, usłyszałem:

– Tyle lat już łykam te tabletki, a jeszcze się nie uzależniłam!

- Maść na świąd osobisty.
- Jajowy pojemnik na kupę.
- Poproszę Jebuprom.
- Poproszę sól filozoficzną.
- Poproszę trzy kompresory 10 x 10 cm.
- Test przeciwciążowy.
- Poproszę takie tabletki dla syna, żeby synowa po wiosce się nie puszczała.
- Poproszę coś na pocenie się mózgu.
- Nie chcę tego tranu, bo mi po nim łuski rosną.

- Stoperan do uszu.
- Poproszę Sex *[nie oferuję, ale miałam na stanie Zyx]*.
- Poproszę Halopierdol *[Haloperidol]*.
- Nie pamiętam, jak to się nazywało, ale jak mi pani pokaże, to będę wiedział, że to ten lek.
- Maść z ptaka borsuka *[maść z sadła borsuka]*.
- Proszę pani, ja chciałabym zapytać się o ciut mniejsze czopki.

Nie mogę ich połknąć. A jak połknę, to strasznie odbija się mydlinami.

- Poproszę takie tabletki na rzucanie palenia... Tylko nie Desmoxan, bo koleżanka to stosowała i miała takie erotyczne sny potem i strasznie się męczyła *[w ulotce faktycznie napisali, że mogą być dziwne sny]*.
- Poproszę Chlorchinaldin w maści.

– Przykro mi, ale jest na receptę.

– Ja się nie mylę! Pani czeka, ja zadzwonię do męża.

Wraca z karteczką, na której jest „Clotrimaz". Mówię do niej z uśmiechem:

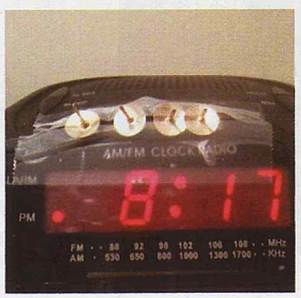
– Ooo, czyli jednak inna nazwa niż Chlorchinaldin! Już daję Clotrimazolum.

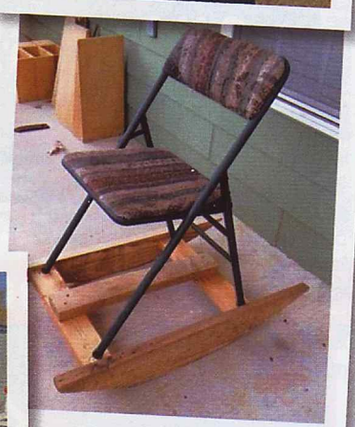
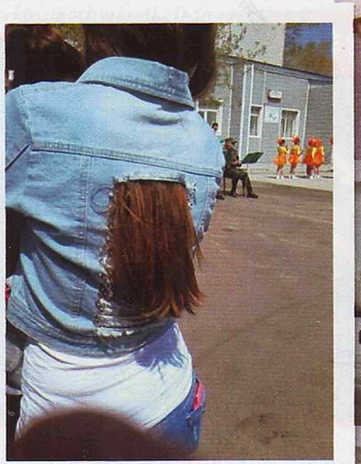
A ona do mnie:

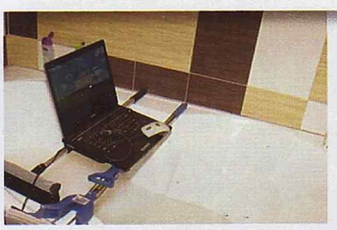
– No chyba jednak się pani pomyliło. Ja mówiłam dobrze, to pani nie zrozumiała.

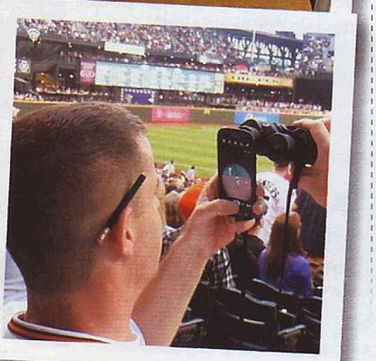
- Poproszę maść na ból dolnej części pleców *[konkretnie to na hemoroidy]*.

BĄDŹMY **KREATYWNI**...
w każdej sytuacji i miejscu



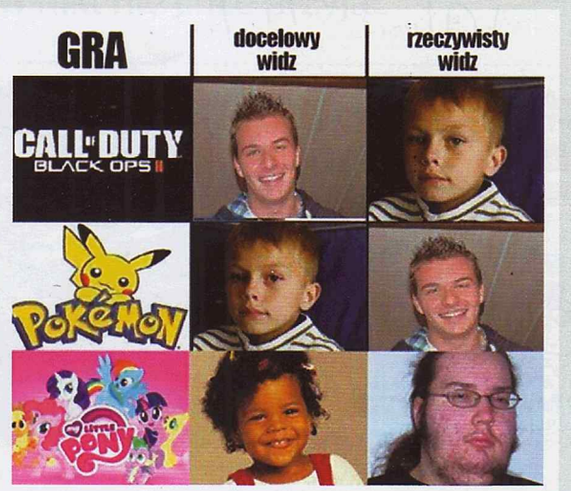







Gameplay

<mała mi> Pamiętam to jak dzisiaj... Jakieś trzy dni przed moimi 15 urodzinami. Mama korzystała akurat z mojego komputera, porządkując jakieś śmieci z pracy (mnóstwo plików rar). Otwiera jeden z nich, a WinRar powiadamia, że licencja kończy się za 40 dni. Matka pomyślała... I teraz jestem chyba jedyną graczką w Polsce, która ma legalnego WinRara. :)



OBRAZEK NUMERU

Z czego śmialiśmy się 10 lat temu

Fragment NL 06/2006

Monako

Oto kilka praktycznych informacji o państewku mającym 1,95 kilometra kwadratowego całkowitej powierzchni:

1. Monako jest tak małe, że ma tylko jedną granicę – jednocześnie północną, południową, wschodnią i zachodnią.
2. W Monako mieszka tylko jeden facet, który cały czas zmienia ubranie. Stąd plotki, że żyje tam nawet kilkunastu ludzi.
3. Gdy Monako wysłało do Iraku swojego żołnierza, liczba ludności spadła do zera.
4. Monako jest 294 392 746 887 021 rzeczą, której nie widać z kosmosu.
5. Jeśli będziesz wracał z Francji i poczujesz dziwne łaskotanie, możliwe, że Monako się do ciebie przykleiło.
6. W Monako nie spotkasz się z określeniem „seks zbiorowy".

Rzyciowe historie

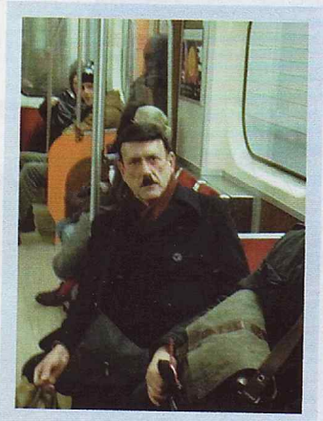
■ Kiedyś jak byłam mała, to musiałam mieć operację oczu. Nie pamiętam wszystkiego dobrze, bo miałam jakieś 4-5 lat. W tym okresie często pobierali mi krew. Niestety nie zawsze była przy tym moja mama, bo działo się to z samego rana, a rodzice nie mogli zostać w szpitalu na noc. A byłam dość odważnym dzieckiem, więc nie płakałam przy pobieraniu krwi. Ale kiedy po wyjściu ze szpitala dowiedziałam się, że nie oddadzą mi tej krwi, wpadłam w taki płacz, że przez pół miasta mama szła ze mną, uspokajając mnie, żebym przestała krzyczeć: „Oddajcie mi moją krew!". Miny ludzi bezcenne.

■ Mam 3-letnią córeczkę Ulę. Zawsze wieczorem, przed snem modlimy się wspólnie. W dniu urodzin mojego męża po obejrzeniu bajki, po kolacji i po kąpieli jak zwykle uklękłyśmy do wspólnej modlitwy. Mąż przyglądał się temu. Po modlitwie powiedziałam do Ulci:
– Uleńko, a teraz pomodlimy się za tatusia, bo dzisiaj ma urodziny.
– Wieczne odpoczywanie...
O tym, jaką minę miał mąż, nie muszę chyba pisać...

■ Na koniec poprzedniego sezonu jechałem odwieźć mój motocykl do babci na zimę. Było trochę ślisko, a ja miałem jedną łysą oponę. Wjeżdżałem na rondo i jakiś dupek zajechał mi drogę. Koło przednie wjechało na pas i straciło przyczepność. No i zaliczyłem glebę. Dobrze, że byłem w kombinezonie – to dużo daje, serio. Miałem tylko jednego siniaka, a przeleciałem pół ronda po asfalcie. Potem biorą mnie do karetki i badają, zaraz potem przyjeżdża policja. Otwierają karetkę, policjant stoi z czarnym workiem i pyta się, gdzie ten trup. Ja tak patrzę na niego i mówię, że to chyba ja. :)

■ Moi rodzice mają nad morzem lodziarnię. Kiedy powiedziałam im, że potrzebuję nowych dżinsów, odparli, że dostanę, ale muszę zastąpić na cały dzień ich pracownika, który akurat zachorował. Zgodziłam się. Już w roku szkolnym, siedząc na przerwie w sklepiku w swoich nowych dżinsach idealnie podkreślających moje tylne zderzaki, usłyszałam dzwonek, więc zebrałam się, żeby wrócić do klasy. W tym samym czasie kolega wychodząc przez te same drzwi, wpadł na mnie, rozlewając pitą właśnie colę prosto na moje ukochane nowe jeansy. Wściekła wydarłam się na niego: „Oszalałeś?! Za te spodnie musiałam cały dzień lody robić!!!". Resztę przemilczę...

■ Mając lat pięć, jechałem z tatą i wujkiem samochodem. Droga poza miastem, korek jak podczas pielgrzymki do



Częstochowy. Tak stoimy sobie w korku, gdy nagle moje oczęta ujrzały dwie kobiety. Był chyba październik, więc pizgało jak w kieleckim, a one ubrane w krótkie spódniczki i w bluzki z dekoltem. Spytałem taty, czy możemy je podwieźć. Tata zmieszany, aczkolwiek spokojnie odpowiedział: „Synuś, gdybyśmy je podwieźli, musielibyśmy im zapłacić". Uchyliłem okno i krzyknąłem do nich: „Pojedziecie z nami za darmo?!". Długi czas nie rozumiałem, czemu wujek tak bardzo się śmiał, a tata prawie spalił się ze wstydu. A chciałem tylko, żeby panie nie zmarzły...

■ Pewien czas temu spotykałam się z chłopakiem poznanym w szkole. Kilka razy byliśmy u niego. Wszystko ładnie się zapowiadało, postanowiłam zaprosić go do siebie. Pierwsze spotkanie przebiegło całkiem sympatycznie, lecz drugie to totalna porażka. Mój tata ma ogromne poczucie humoru. Usiedliśmy w rodzinnym gronie (rozmowy, kawa, ciasto) i nagle słyszę, że mój kochany tata proponuję zakład mojemu chłopakowi. Od razu wiedziałam, co się święci. Zakład brzmiał tak:
– Chcesz się założyć o flaszkę, że ugryzę się w d*pę?
– OK, ale to niemożliwe.
Długo czekać nie musieliśmy. Tata wyjął sztuczną szczękę i ugryzł nią swój wielki tyłek. Mina chłopaka bezcenna. Za to ja myślałam, że spalę się ze wstydu.

■ Mój tata oświadczył się mojej mamie na koncercie rockowym. Było tam tak głośno, że mama nic nie słyszała i tylko przytakiwała z grzeczności.

■ Parę lat temu w ciepłe i słoneczne lato wczesnym wieczorem postanowiliśmy z przyjacielem wybrać się na jakieś piwko nad rzekę płynącą przez nasze miasto. Stojąc z piwem, zagadani, zauważyliśmy zbliżający się do nas patrol policji. Byli zbyt blisko, żebyśmy próbowali uciekać. Podeszli, przedstawili się i powiedzieli: „Poprosimy dowody". Spojrzeliśmy z kumplem na siebie i udając, że usłyszeliśmy „Poprosimy do wody", bez wahania weszliśmy do rzeki. Rozbawieni tym policjanci odpuścili sobie spisywanie nas.

OCZOM NIE WIERZĘ...

ILE FILARÓW WIDZISZ?

Humor z zeszytów

■ Gdy Nel zachorowała na febrę, Staś postarał się o ligninę i Nel wyzdrowiała.
■ Gdy ojciec mu zmarł, to urodziła się siostra.
■ Gdy się przyjrzymy uważnie ogonowi żaby, to zauważymy, że go ona nie ma.
■ Gdy Słowacki wszedł do grobu Agamemnona, latały po nim pająki.
■ Gdy w lipcu byłem na koloniach, Gdańsk leżał nad Bałtykiem.
■ Gerwazy lał wino z beczek, a szlachta popuszczała pasa.
■ Gerwazy wyciągnął szablę i strzelił.
■ Gioconda z uśmiechem spoglądała na Leonarda, który ją wymalował po twarzy.
■ Glista składa się z otworu gębowego i tylnej części ciała.
■ Główne dzieło Leonarda da Vinci to Mona Liza, o której przypuszcza się, że przedstawia Marię Antoninę.
■ Głównym produktem Nowego Orleanu jest jazz.
■ Gospodyni doiła krowę i ryczała wniebogłosy.
■ Góral ma na głowie kapelusz, spodnie i kierpce.
■ Górnik pogłaskał konia po głowie i cicho zarżał.
■ Gramatycznie kobieta ma inną końcówkę niż mężczyzna.
■ Grażyna biegła galopem na czele wojska.
■ Grażyna miała wdzięki niewieście, ale wypełniał ją patriotyzm.
■ Grażyna poległa w boju, ale przeprosiła Litowara za ten wypadek.

Chwila refleksji

Mówisz, że „Romeo i Julia" to romantyczna historia? OK, ale to był kilkudniowy romans 17-latka z 13-latką (co samo w sobie już podpada pod rozmaite paragrafy), który skończył się w sumie śmiercią pięciorga ludzi, w tym tej pary.

■ Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzienks!

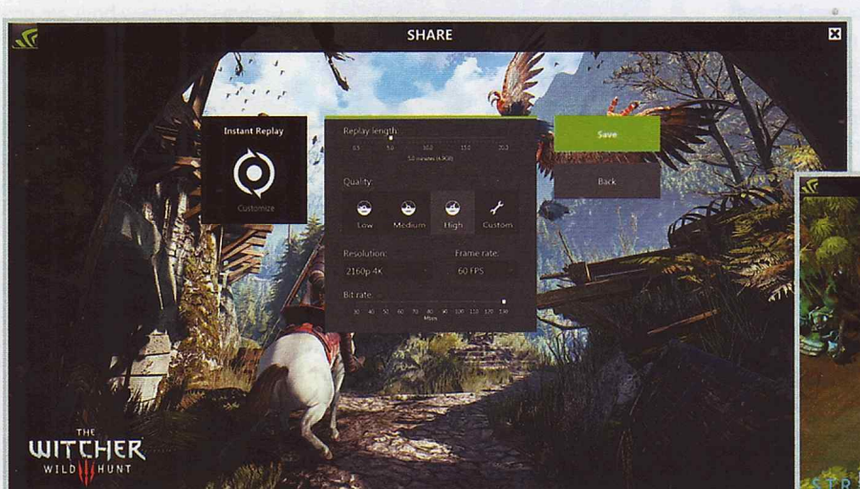
Pecety dla graczy nie muszą być straszne

Płyty główne, dyski twarde, zasilacze, obudowy, pamięci RAM, wreszcie najważniejsze z punktu widzenia płynności w grach karty graficzne i procesory... Składając peceta samodzielnie, można mieć nad wszystkim pełną kontrolę, ale kombinacji jest nieskończenie wiele. Dlatego nie dziwi, że bardzo wiele osób chętnie skorzystałoby z gotowych zestawów. Gdyby tylko mieć pewność, że zostały stworzone przede wszystkim z myślą o graczach...

W przypadku trzech prezentowanych na stronie obok maszyn nie trzeba się o to obawiać. Wystarczy tylko zastanowić się przez chwilę, w jakiej rozdzielczości i jak bardzo wymagające tytuły będziesz chciał uruchamiać: czy będzie to League of Legends, World of Tanks, Counter Strike: Global Offensive w Full HD, czy też raczej megaprodukcje pokroju Wiedźmina III i wirtualna rzeczywistość. A może 4K?

Co ważne, we wszystkich tych maszynach podstawą jest karta graficzna firmy NVIDIA, dzięki czemu można używać programu GeForce Experience. Umożliwia on między innymi automatyczny dobór ustawień graficznych w grach, tak by w pełni wykorzystać możliwości sprzętu, przy czym nadal wolno wybrać, czy ważniejszy jest wygląd, czy też płynność (w rozgrywkach sieciowych fps-y są przecież wszystkim).

Pozwala on także, dzięki ShadowPlay, na nagrywanie filmów wideo z rozgrywki. Ba, może również działać automatycznie w tle, dzięki czemu w dowolnym momencie da się zapisać np. ostatnich 30 sekund. GameStream Co-op z kolei pozwala zaprosić do wspólnej zabawy znajomych, którzy nie muszą posiadać własnej kopii gry, wystarczy, że mają dobre łącze internetowe!



Nie wszystkich bawi samodzielne składanie peceta, często wygodniej jest kupić gotowy zestaw. Tylko jaką konfigurację wybrać?

x-kom
Tesla GB-500

www.x-kom.pl

Podstawą tej maszyny jest karta graficzna GeForce GTX 950, uzupełniona o czterordzeniowy procesor Intel Core i5 6400. Takie zestawienie oferuje moc obliczeniową większą niż współczesne konsole i pozwala bezproblemowo grać w rozdzielczości Full HD przy 60 klatkach na sekundę w większość popularnych tytułów. League of Legends, Heroes of the Storm, Smite, Counter Strike: Global Offensive, Hearthstone czy World of Tanks – jeśli zależy ci przede wszystkim na tych właśnie grach, x-kom Tesla GB-500 będzie idealnym wyborem. Bardziej wymagającym osobom polecamy inne, znacznie potężniejsze modele z oferty firmy x-kom.

Przy okazji świetnie nadaje się również do oglądania filmów, nawet tych nagranych w rozdzielczości 4K, czy do edycji fotografii. Dzięki GeForce GTX 950 komputer ten nie ma też problemów z obsługą więcej niż jednego monitora naraz. Nie jest to może jeszcze zbyt popularne rozwiązanie, ale jeśli chcesz móc jednocześnie grać i na przykład śledzić wpisy na portalach społecznościowych, dodatkowy wyświetlacz to świetna sprawa.

GEFORCE EXPERIENCE

3DMark Fire Strike **6000**

karta graficzna **GeForce GTX 950**

procesor **Intel Core i5 6400**

ROZGRYWKA W **FULL HD**

WIDEO W **4K**

OBSŁUGA WIELU MONITORÓW

2GB VRAM

Komputronik
Intel Extreme Masters Champion 2016 [HC001]

karta graficzna **GeForce GTX 970**

procesor **Intel Core i7 6700K**

www.komputronik.pl

Dzięki najpopularniejszej dedykowanej karcie graficznej, GeForce GTX 970, ta maszyna poradzi sobie w Full HD nawet z najbardziej wymagającymi tytułami. Kartę graficzną wspiera najmocniejszy na rynku procesor Core i7 z najnowszej rodziny Skylake. Znaczek IEM Champion 2016 jest dowodem, że sprawdzi się ona nawet podczas ogólnoświatowych finałów: między innymi w tym celu jako dysk systemowy zastosowano nośnik SSD o pojemności 240 GB (oraz dodatkowo dysk HDD o pojemności 2 TB) czy chłodzenie procesora cieczą – co ułatwia jego podkręcenie, by jeszcze bardziej zwiększyć wydajność. Dzięki temu maszyna uruchamia się i wykonuje polecenia błyskawicznie. Konfiguracja ta spełnia również wymagania gogli do wirtualnej rzeczywistości (Oculus Rift, HTC Vive) – na razie są wprawdzie ciekawostką, ale gdy staną się popularniejsze, ten komputer też sobie z nimi poradzi.

GEFORCE GTX VRREADY

GEFORCE EXPERIENCE

3DMark Fire Strike **11 000**

ROZGRYWKA W **FULL HD**

WIDEO W **4K**

OBSŁUGA WIELU MONITORÓW

4GB VRAM

Morele
Uber Power

karta graficzna **GeForce GTX 980 Ti**

procesor **Intel Core i7 4700K**

www.morele.net

Taka nazwa zobowiązuje! Wewnątrz tego komputera znajduje się NVIDIA GeForce GTX 980 Ti, czyli obecnie najmocniejsza karta graficzna z 6 GB pamięci na pokładzie. Uzupełnia ją topowy procesor Intel Core i7 – taki tandem pozwala na uruchamianie gier nawet w rozdzielczości 4K! Świetnie sprawdza się także w przypadku wyświetlaczy ultrapanoramicznych z matrycami o rozdzielczościach 3440 x 1440 pikseli, które powoli zyskują na popularności. Oczywiście Uber Power bez problemu poradzi sobie również z VR, a dzięki nośnikowi SSD 240 GB nie tylko zapewnia płynną rozgrywkę, ale także błyskawicznie reaguje na polecenia i uruchamia się w parę sekund. I jeszcze jedno – wygląd. Dzięki obudowie Aerocool GT-S Black Edition już na pierwszy rzut oka widać, że to poważny zawodnik!

GEFORCE GTX VRREADY

GEFORCE EXPERIENCE

3DMark Fire Strike **25 000**

ROZGRYWKA W **4K**

WIDEO W **4K**

OBSŁUGA WIELU MONITORÓW

6GB VRAM

Pecety dołują

Według danych Gartnera w pierwszym kwartale 2016 roku sprzedano 64,8 mln pecetów (z urządzeniami hybrydowymi włącznie). To spadek o prawie 10% – i wynik najgorszy od 2007 roku. Sytuacja ma się jednak odwrócić w 2017 roku, głównie za sprawą hybryd.

www.gartner.com

Tablety to już w ogóle

O ile jednak pecetów w całym 2015 roku sprzedano 289 mln, a w 2016 szacuje się 284 mln, to tablety mogą się pochwalić odpowiednio 195 i 188 mln. Wzrost sprzedaży przewidywany jest dopiero na 2018, kiedy to nabywców znajdzie 194 mln urządzeń (a pecetów – 306 mln).

www.gartner.com

A smartfony rządzą!

To jednak i tak nic w porównaniu do smartfonów. W zeszłym roku sprzedano ich na świecie 1,917 mld. W tym będzie to 1,943 mld, w przyszłym 1,983 mld, w 2018 zaś po raz pierwszy w historii w ciągu 12 miesięcy nabywców znajdą ponad 2 miliardy telefonów. A dokładniej – 2,022 mld.

www.gartner.com

...Poza tymi Microsoftu

Z ostatniego raportu finansowego Microsoftu wynika, że w porównaniu do zeszłego roku dostawy Lumii w ostatnim kwartale spadły o 73%, do 2,3 mln, podczas gdy w analogicznym okresie 2015 było to 8,6 mln. Ogólne udziały Windowsa wynoszą zaś (wg Gartnera) 1,1%...

www.microsoft.com

PlayStation NEO

W pierwszych przeciekach nazywano ją PlayStation 4.5 lub 4K, ale jej prawdziwa nazwa kodowa to NEO. Oficjalna prezentacja ma mieć miejsce przed premierą PlayStation VR (planowaną na wrzesień), a do sklepów trafi jeszcze w tym roku. Zresztą być może w tym samym czasie co gogle – miałoby to o tyle sens, że przecież wirtualna rzeczywistość wymaga znacznie większej mocy obliczeniowej niż zwykłe gry.

Nie powinno więc dziwić, że to właśnie na mocy obliczeniowej CPU i GPU się skupiono. Najwięcej zyska to ostatnie. Nawet pomijając ewentualne ulepszenia architektury (bo o nich na razie nic nie wiadomo), nowe GPU będzie ponaddwukrotnie mocniejsze niż jednostka znana z PS4! Nieco lepsze będzie również CPU, ale w tym przypadku zmienić ma się jedynie częstotliwość, co da przyrost wydajności rzędu 30%. Szybsza będzie także pamięć RAM, choć nadal będzie jej 8 GB, w kościach GDDR5. Niezmieniony pozostanie natomiast interfejs dysku twardego, nie ma się więc co nastawiać na SSD, nawet wykorzystywany w roli szybkiej pamięci podręcznej. Biorąc pod uwagę fakt, że w PS4 zamiana HDD na SSD zmniejsza czasy ładowania się etapów zazwyczaj tylko o kilka procent – nie ma to większego znaczenia.

	PS4	PS NEO
CPU	8 rdzeni Jaguar @ 1,6 GHz	8 rdzeni Jaguar @ 2,1 GHz
GPU	AMD GCN, 18 CUs @ 800 MHz	poprawiony AMD GCN, 36 CUs @ 911 MHz
RAM	8 GB GDDR5, 176 GB/s	8 GB GDDR5, 218 GB/s

Co to wszystko oznacza w przypadku gier? Wbrew nieoficjalnym nazwom nie ma się co nastawiać na granie w 4K – obecnie nie pozwalają na to nawet najmocniejsze dostępne GPU. Oczywiście o ile mówimy nie o prostych indykach, ale o dużych tytułach z pełną detali grafiką i w 60 fps-ach. Skąd więc to całe 4K? PlayStation NEO poradzi sobie bowiem z wyświetlaniem w tej rozdzielczości nie tylko zdjęć i filmów, jak PS4, ale także grafiki 3D. To, że w większości będzie ona skalowana, nie ma większego znaczenia – to przecież obecnie bardzo popularna praktyka w przypadku Full HD, a świat się od tego nie zawalił.

A co z PlayStation 4? Wszystko wskazuje na to, że nadal będzie sprzedawana. Ba, będzie miała dostęp dokładnie do tych samych tytułów co NEO, a gracze z PS4 i PS NEO będą mogli ze sobą grać w multi! Sony nie dopuści bowiem do sprzedaży żadnej gry, która miałaby problemy na PlayStation 4 lub robiłaby fochy w trybach sieciowych. Z drugiej strony każdy nowy tytuł, który pojawi się w sprzedaży we wrześniu lub później, będzie musiał oferować tryb NEO, wykorzystujący moc obliczeniową nowej konsoli. Co ciekawe, priorytetem jest jednak nie zwiększenie rozdzielczości (choć nie będzie mogła być niższa niż Full HD) czy jakości grafiki, ale płynność, która nie może być w żadnym wypadku gorsza niż w trybie PS4. Co oznacza, że w końcu standardem stanie się granie na konsolach w Full HD przy 60 fps-ach. Bo to załatwi samo szybsze GPU, nie trzeba przygotowywać ani tekstur w wyższej rozdzielczości, ani bardziej szczegółowych modeli. A jeśli zostanie mocy obliczeniowej, dołoży się lepszy model oświetlenia, który i tak zazwyczaj powstaje na potrzeby wersji pecetowej.

I jeszcze jedno. Według przecieków PlayStation NEO ma kosztować tyle samo co obecnie PlayStation 4, czyli 400 dolarów (a u nas – 1500 zł). A że poprzednia wersja nadal pozostanie w sprzedaży, należy spodziewać się sporej obniżki, najpewniej o 100 dolarów, czyli na nasze do ok. 1100 zł.

www.playstation.com

35 lat laptopów

Osborne 1 miał ekran o przekątnej 5 cali, procesor Z80 o częstotliwości 4 MHz, 64 kB pamięci, dwie stacje dyskietek 5,25" (mieściły po 90 kB, jedną z nich można było zamienić na modem o prędkości transferu 300 bitów na sekundę) oraz klawiaturę. Ważył ponad 10 kg, na baterii nie pracował ani sekundy, bo jej nie miał, a żeby go kupić, trzeba było wydać ok. 22 000 zł (w przeliczeniu na obecne pieniądze). Gdy trafił do sprzedaży w kwietniu 1981 roku, był uważany za bardzo tani i – jak na cenę – całkiem wydajny.

Nintendo ~~NX~~ Stream

Pojawiły się kolejne informacje o nowej generacji konsol Nintendo. Na początek wydajność – ma być wyższa niż w PlayStation 4, co ma ułatwić przenoszenie gier znanych z next-genów. Sam proces ma być zresztą banalny, bo wewnątrz będzie siedział chip AMD, dobrze znany developerom z PS4 oraz XBO. Z kolei pad, będący rozwinięciem idei znanej z Wii U (czytaj: ma wbudowany dotykowy ekran), powinien umożliwić zdalne granie również przez internet, a nie jedynie w sieci lokalnej. Nacisk na to ma być tak duży, że ponoć rozważana jest dla konsoli nazwa Nintendo Stream – choć pytanie brzmi, co w niej takiego super, skoro na to samo pozwalają obecnie nie tylko pecety, ale także PS4. Jeśli chodzi o datę premiery, to mają to być tegoroczne święta, choć najpewniej jedynie na niektórych rynkach, bo firma obawia się, że mogłaby nie nadążyć z zaspokajaniem popytu.

www.nintendo.com

NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲

Natec Genesis HX60

Słuchawki z wbudowaną kartą dźwiękową USB oraz wirtualnym 7.1. Kabel ma 2,5 m i umieszczono go w tekstylnym oplocie. Umieszczony na nim pilot pozwala regulować głośność, odłączyć mikrofon oraz oświetlenie. Plusem są miękkie, wygodne poduszki w nausznikach.

Cena: 119 zł

www.genesis-zone.com

HyperX Cloud Revolver

Słuchawki są zgodne z pecetami i konsolami, a główny nacisk położono tu na rozległą przestrzeń, ułatwiającą lokalizowanie wrogów w FPS-ach, w czym pomagają przetworniki 50 mm oraz specjalne profile audio. Bonusem jest wytrzymała konstrukcja i odłączany mikrofon.

Cena: 549 zł

www.hyperxgaming.com/pl

Razer ManO'War

Bezprzewodowe słuchawki mają duże, 50-mm przetworniki, do przesyłania danych wykorzystują pasmo 2,4 GHz, co minimalizuje opóźnienia, wbudowany akumulator wystarcza na 20 godzin, a dzięki oprogramowaniu zapewniają dookólny dźwięk przestrzenny.

Cena: 200 euro (875 zł)

www.razerzone.com

AKG N90Q

Produkt stworzony dla entuzjastów muzyki we współpracy z Quincym Jonesem. Mają funkcję tłumienia zakłóceń z automatyczną kalibracją, a użytkownikowi dają takie brzmienie, że „poczuje się, jakby znajdował się w profesjonalnym studiu nagrań" – to cytat z pana QJ.

Cena: 6000 zł

pl.akg.com

Gry z PS4 na PC

Na PS4 dostępny jest już firmware 3.50, który pozwala między innymi na strumieniowanie gier z PlayStation 4 na PC przy wykorzystaniu funkcji Remote Play. I to nie tylko w ramach sieci lokalnej, ale także przez internet, maksymalnie w 720p przy 60 fps-ach.

www.playstation.com

Gogle z PS4 na PC

„Wnętrzności są podobne jak w pecetach, więc jest to możliwe". Tak przynajmniej twierdzi wiceprezes SCE, Masayasu Ito, ale „na razie skupiamy się na grach". Byłoby fajnie, bo sprzętowo PSVR jest podobne do HTC Vive i Oculusa, a kosztuje 1500 zł...

www.playstation.com

A ostatnie serwery PS2 umarły

PlayStation 2 sprzedała się w 160 mln egzemplarzy, najlepiej spośród wszystkich konsol. Nie pozwala już jednak na grę w sieci w żadnym z tytułów. Ostatnim było Final Fantasy XI, ale Square Enix jak rok temu zapowiedział, tak teraz uczynił i je wyłączył.

www.playstation.com

Formuła AI

Już w tym roku startują pierwsze wyścigi samochodów autonomicznych – Roborace. Weźmie w niej udział 20 identycznych bolidów, rozpędzających się dzięki silnikom elektrycznym do 300 km/h. W roli kierowców (a przy identycznym sprzęcie to oni zadecydują o miejscach na mecie) wystąpi tu jednak sztuczna inteligencja, uruchomiona na przygotowanych przez Nvidię komputerach wielkości pudełka po butach. Mimo to Drive PX 2 potrafi wykonać 24 biliony obliczeń na sekundę, czyli mniej więcej tyle co 150 notebooków. Start? We wrześniu, w Montrealu.

www.nvidia.com | www.roborace.com

Windows 10 najpopularniejszy

Według Steam Hardware Survey Dziesiątka została najpopularniejszym systemem wśród graczy, deklasując o niemal 4 p. proc. Siódemkę. Wzrosły także ogólne udziały systemów Microsoftu, do 95,7%, spadły natomiast komputerów z jabłkiem (o 0,08 p. proc., mają teraz 3,3%) oraz Linuksów (spadek o 0,06 p. proc., do 0,85%).

Windows 10 64 bit	36,97%	+2,96%
Windows 7 64 bit	32,99%	-1,22%
Windows 8.1 64 bit	12,93%	-0,31%
Windows 7	6,97%	-0,83%
Windows XP 32 bit	2 %	-0,39%

www.steampowered.com

Rocznicowy Windows

Microsoft ujawnił, że Dziesiątka jest już zainstalowana na 270 mln urządzeń, których przybywa w tempie o 145% większym niż w przypadku Siódemki. Na lipcową rocznicę premiery pecety i konsole dostaną uaktualnienie zwane Anniversary, które pozwoli na konsoli uruchamiać aplikacje uniwersalne oraz korzystać z pomocy Cortany. Z kolei na pececie aplikacje uniwersalne (czytaj: gry, bo innym to do szczęścia nie jest potrzebne) będą mogły wyłączyć V-Synca, czerpać z zalet monitorów z G-Sync i Freesync. Poprawione zostanie także wsparcie dla więcej niż jednego GPU, ale na mody trzeba będzie czekać. Za to sam Windows zyska możliwość uruchamiania aplikacji z Linuksa (dzięki współpracy z Ubuntu), lepszą synchronizację danych i ustawień między różnymi urządzeniami (o ile mają Dziesiątkę) oraz wyświetlanie powiadomień ze smartfonów – i to także tych z Androidem na pokładzie.

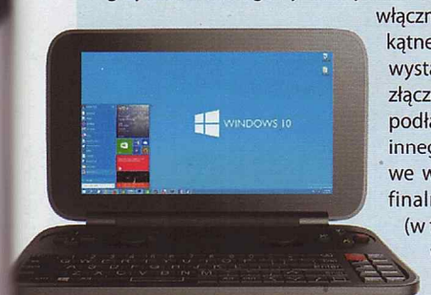
www.microsoft.com

Gadżet numeru

Przenośna konsolka PC

Nazywa się GPD WIN i została zaprojektowana przez Chińczyków, którzy przy pomocy serwisu Indiegogo zorganizowali zbiórkę funduszy na rozpoczęcie produkcji. Potrzebowali 100 000 dolarów, cel udało się zrealizować z przebitką (na tydzień przed zakończeniem zbiórki była już czterokrotna). W obudowie o wymiarach 15 x 10 x 2,2 cm i wadze 300 gramów zamknięto peceta z czterordzeniowym procesorem Intel Atom X5-Z8500, 4 GB pamięci RAM i 64 GB flasha. Całość pracuje pod kontrolą pełnej wersji Windowsa 10 i ma wbudowaną klawiaturę, pada (z dwoma grzybkami analogowymi, D-padem oraz masą przycisków, z triggerami włącznie) oraz dotykowy ekran HD o przekątnej 5,5 cala. Wbudowany akumulator wystarczy na 6-8 godzin grania, a dzięki złączom USB oraz HDMI można to cudo podłączyć do TV lub podpiąć do niego innego pada. Dostawy mają się zacząć we wrześniu tego roku, a cena wersji finalnych wynosić ma 500 dolarów (w trakcie zbiórki – 300 $), czyli odpowiednio 1400 zł i 2300 zł.

bit.ly/1Takblt



NKU ▲ NOWE WE NA RYNKU ▲ NOWE WE NA RYNKU ▲ NOWE NKU ▲ NOWE

Modecom Volcano 750

Modułowy zasilacz 750 W (w ofercie jest również 650 W). Charakteryzuje się bardzo dobrą sprawnością (82% przy obciążeniach 20% i 100% oraz 85% przy 50% – certyfikat 80 Plus Bronze), a mocy wystarczy mu na dwie bardzo wydajne karty graficzne.

Cena: 360 zł
www.modecom.pl

AOC I2381FH

Monitor należy do serii Style wyróżniającej się asymetryczną metalową stopą, wąskimi ramkami oraz małą grubością. Ten model ma ekran Full HD 23", dzięki technologii IPS zapewnia dobre odwzorowanie kolorów, a Flicker Free zmniejsza zmęczenie oczu.

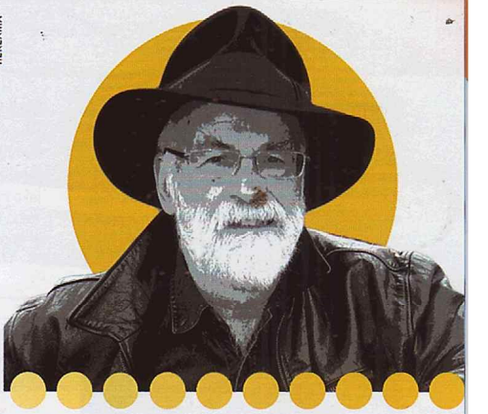
Cena: 679 zł
www.aoc-europe.com

Modecom Volcano V1

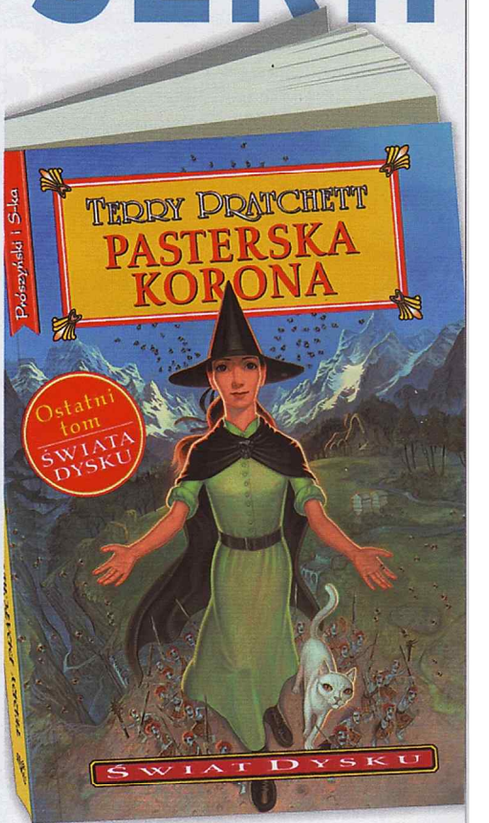
Duża obudowa dla wymagających graczy. Ma pięć wbudowanych wentylatorów (i miejsce na dwa kolejne) z wysokiej jakości filtrami zabezpieczającymi wnętrze przed kurzem, jest przystosowana do montażu chłodzenia cieczą i pomieści nawet cztery karty graficzne.

Cena: 400 zł
www.modecom.pl

REKLAMA



MAGICZNE UKORONOWANIE KULTOWEJ SERII



To czas zakończeń i początków, starych przyjaciół i nowych, rozmycia granic i przesunięcia mocy. Teraz to Tiffany stoi pomiędzy światłem i ciemnością, dobrem i złem.

PATRONAT MEDIALNY

RMF FM · STRÖER · POLSKA · DYSKOWE.INFO · lubimyczytać.pl · kawerna.pl · Pratchett.pl · fantastyka · EKRANIE.PL · INSI

REKLAMA

Nowa przeglądarka dla wymagających

Za Vivaldi stoi jeden z założycieli Opery, który nie był zadowolony z kierunku rozwoju swej byłej firmy. Vivaldi bazuje na Chromium, jest zgodny z rozszerzeniami do Chrome'a, ale daje większe możliwości konfiguracji i nie ma problemów np. z setką otwartych kart.

www.vivaldi.com

VPN w nowej Operze

Wcześniej była to albo opcja płatna, albo dostępna dopiero po zainstalowaniu rozszerzenia (w większości również płatnego). Ale teraz Opera, jako pierwsza, pozwala korzystać z nielimitowanego VPN-a bez żadnych dodatkowych opłat. Jeśli cenisz sobie prywatność – super!

www.opera.com

Nowy Chrome nie w XP

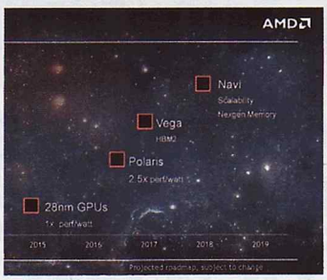
Windows XP nie jest już wspierany przez Microsoft, ale nadal cieszy się sporą popularnością wśród posiadaczy słabego sprzętu, którym niestraszne wirusy. A będzie jeszcze mniej bezpieczny, bo do firm opuszczających tę platformę dołączył Google: Chrome wymaga już co najmniej Visty.

www.amazon.com

Nowy Kindle

Oasis ma ekran jak Kindle Touch (ale jaśniejsze podświetlanie), asymetryczną obudowę (min. 3,4 mm grubości), waży 136 gramów. W zestawie jest skórzane etui z drugim akumulatorem (baterie wystarczą na dwa miesiące czytania), a cena to w przeliczeniu 1450 zł za wersję Wi-Fi.

www.amazon.com



Nowe Radeony

Modele R9 490 i 490X mają zostać zaprezentowane najpewniej na początku czerwca (czyli podczas targów Computex), ale do sprzedaży trafią kilka tygodni później. Według innych źródeł w pierwszej kolejności pokazane zostaną jednak nieco wolniejsze, ale także tańsze Radeony R9 480/480X, co byłoby o tyle sensowne, że przecież to GeForce'y GTX 970, a nie 980/980 Ti, były najpopularniejszymi w statystykach Steam Hardware Survey (dopóki ankieta jeszcze działała, bo obecnie brak w niej jakiegokolwiek GPU zgodnego z DX12).

www.amd.com

Trzy nowe Xboksy?

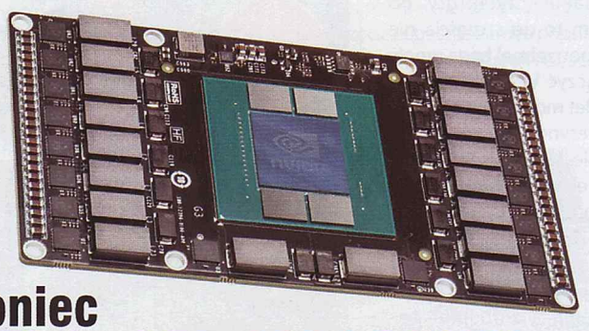
Szef Xboksa wycofał się ze swojej wcześniejszej wypowiedzi, że Xbox 1,5 byłby dobrym pomysłem, ale w bazach FCC znaleziono wpisy sugerujące, że w tym roku zobaczymy nie jednego, lecz trzy nowe Xboksy! Pierwszy z nich będzie najpewniej wersją Slim, drugi – pozbawioną napędu optycznego. Obie mają korzystać z tego samego układu, a z faktu, że dołączona do pierwszego z nich instrukcja jest identyczna jak w przypadku XBO, wywnioskować można, że na wzrost wydajności raczej nie ma co liczyć. A trzeci X? O nim wiadomo najmniej, ale Microsoft testuje wiele prototypów – a brak szybszego X-a byłby bardzo złym sygnałem...

www.xbox.com

40 lat Apple'a

Firma powstała w 1976, a pierwszym komputerem, jaki pokazano, był Apple I. By go stworzyć, Steve Jobs sprzedał swojego VW Transportera, a Steve Woźniak – kalkulator HP-65. Zestaw do samodzielnego złożenia (w zestawie brakowało np. klawiatury czy nawet obudowy) kosztował 666,66 dolarów (co obecnie przekładałoby się na około 9500 zł). Z kolei w 1984 roku premierę miał Macintosh, pierwszy domowy komputer z graficznym interfejsem użytkownika i myszą, w 1993 Newton, pierwszy przenośny komputer z dotykowym ekranem i systemem rozpoznawania pisma (był do kitu). W 1997 roku do chylącej się ku upadkowi firmy powrócił Jobs, a pieniądze potrzebne do przeżycia pożyczył... Microsoft. Firma stanęła na nogi i w 1998 roku wypuściła iMaca (na zdjęciu), pierwsze urządzenie zaprojektowane przez Jonathana Ive. W 2001 roku na rynek trafił iPod, w 2003 otworzono sklep iTunes, a w 2007 pojawił się pierwszy iPhone. Wyśmiany przez ówczesnego szefa Microsoftu, Steve'a Ballmera („Telefon za 500 dolarów, LOL!"), zapoczątkował erę smartfonów pozbawionych fizycznej klawiatury i dziś odpowiada za większość dochodów firmy. Potem był jeszcze iPad w 2010, który zrobił to samo dla tabletów, ale na tym zmieniające świat innowacje się na razie kończą, bo trudno za taką uznać Apple TV (2007) czy Apple Watcha. Co nie zmienia faktu, że obecnie jest to największa firma świata, jeśli chodzi o wartość akcji (607 mld dolarów), wyprzedzając Alphabet (dawny Google, 516 mld dolarów) i Microsoft (453 mld dolarów), a jej dochody w 2015 wyniosły 53 mld dolarów przy przychodach 231 mld.

www.apple.com



Koniec GTX-ów 970, 980 i 980 Ti!

Ponoć Nvidia zaprzestała już produkcji tych chipów, co potwierdzałoby wcześniejsze plotki o tym, że jako pierwsze na rynek trafią karty graficzne GTX 1070, 1080 i 1080 Ti. Ponoć już w czerwcu, być może podczas targów Computex. Jak dotąd nie wiadomo jednak nic o wydajności, bo pokazano jedynie układ GP100, przeznaczony do karty Tesla P100 – ale w tym przypadku priorytetem są obliczenia numeryczne (w których jest od 3 do 24 razy szybsza od poprzedniczki bazującej na układzie GM200 znanym z serii 900), a nie tworzenie grafiki 3D.

www.nvidia.com

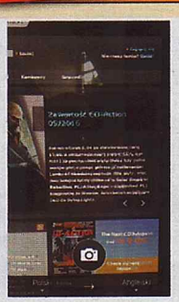
Szpiegujący Oculus

W skrócie – by używać gogli zrobionych przez Facebooka, trzeba się zgodzić na całkowitą inwigilację, z wykorzystaniem mikrofonu i GPS-u włącznie, a także dać Facebookowi prawo do dzielenia się takimi danymi z każdym, z kim będzie chciał. Jeśli dodać do tego spore opóźnienia w wysyłce, nie powinno dziwić, że Oculus ma coraz gorszą passę, a na lidera wyrasta HTC Vive vel SteamVR.

www.oculus.com

Mobilne

MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE



Microsoft Translator

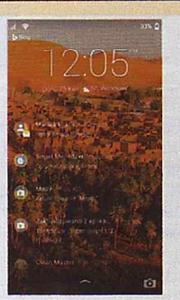
Program, który pomoże wam w tłumaczeniu pomiędzy dwoma wybranymi językami. W bazie znajdziecie wiele mniej lub bardziej egzotycznych języków, aplikacja jednak najlepiej radzi sobie w tłumaczeniu na angielski. Wybrane języki można ściągać i używać offline, każdy to 200-300 MB. Program tłumaczy również tekst na zdjęciach. Wystarczy skierować obiektyw na frazę i zrobić fotę.

Cena: darmowa
Platforma: Android

ProtonMail

Mobilny klient pocztowy dla ludzi, którzy mają obsesję na punkcie prywatności. Program umożliwia wysyłanie szyfrowanej korespondencji z konta ProtonMail, które trzeba założyć, instalując aplikację. Zaszyfrowana jest cała skrzynka właściciela, ale można też zabezpieczyć każdą wiadomość wychodzącą. Bez podania hasła odbiorca nie przeczyta przesłanej treści.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS



Next Lock Screen

Ekran blokady, który pozwala na daleko posuniętą konfigurację. Możemy sobie ustalić, z których programów chcemy dostawać powiadomienia, gdy ekran jest zablokowany, spersonalizować zachowanie telefonu, zmienić tło czy korzystać ze skrótów do najczęściej używanych funkcji. Są oczywiście również plugin pogody dla wybranej lokalizacji i wskaźnik naładowania baterii.

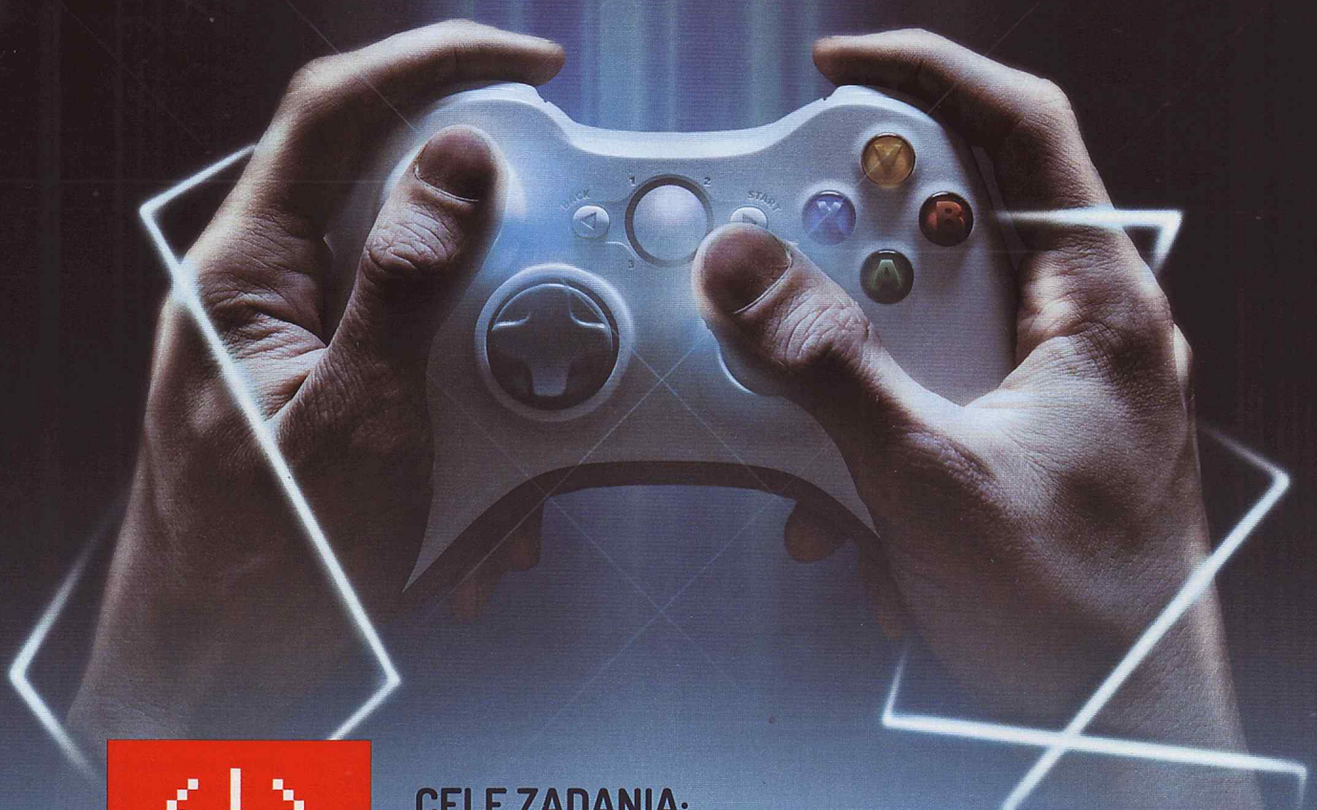
Cena: darmowa
Platforma: Android

EVENT ZMIENIAJĄCY ZASADY GRY

GOOD GAME

THIS IS EPIC

23-25/09/2016



<!> QUEST

CELE ZADANIA:

1. **ODWIEDŹ** NASZ FUNPAGE NA FACEBOOK'U - FACEBOOK.COM/GOODGAMEWARSAW
2. **ZNAJDŹ** POST Z MISJĄ.
3. **WYKONAJ** ZADANIE I **ODBIERZ** NAGRODĘ!

ORGANIZATOR

PTAK WARSAW EXPO
MIĘDZYNARODOWE CENTRUM TARGOWO - KONGRESOWE

PARTNER

MONSTER ENERGY

WWW.GOODGAMEEXPO.COM

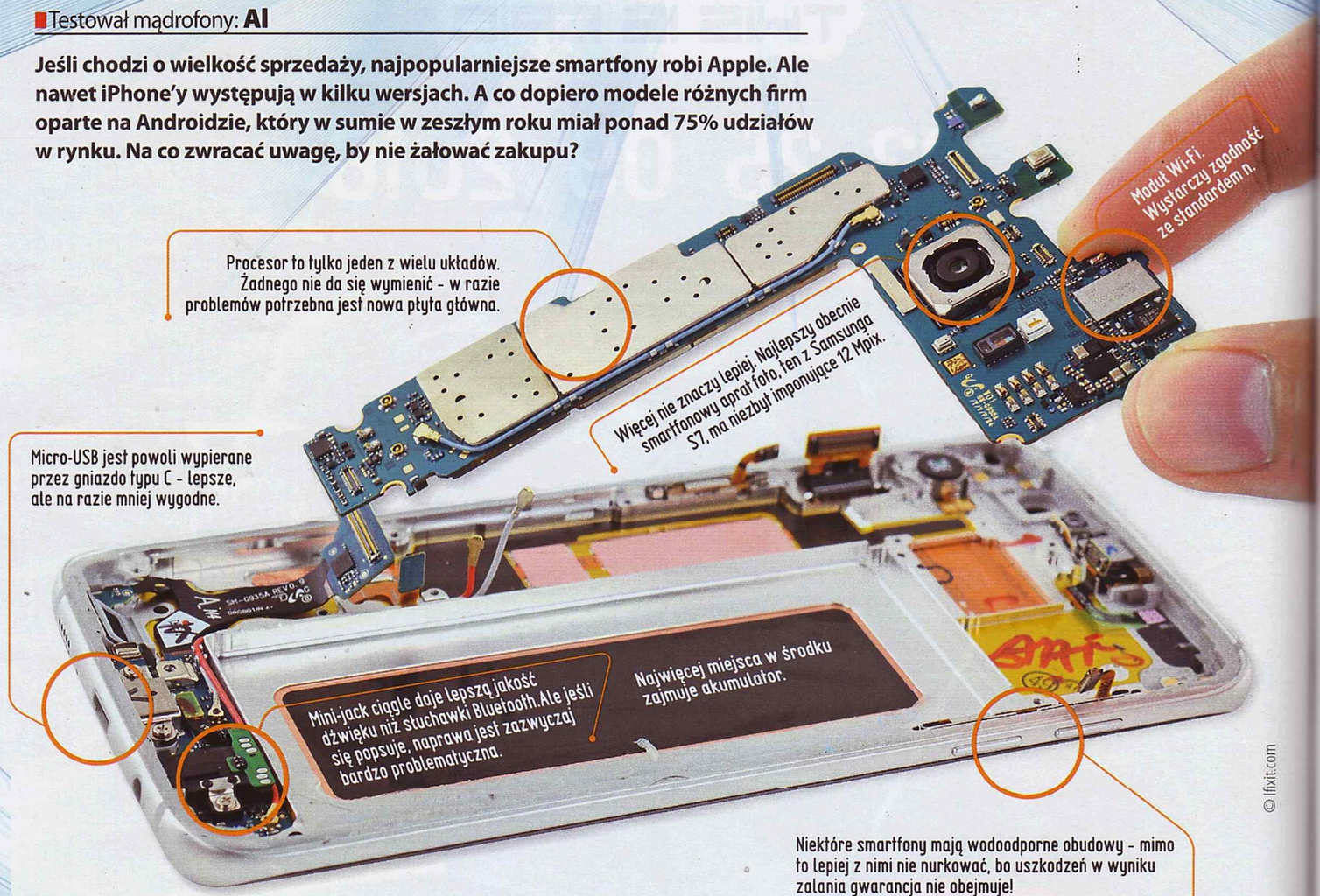
PTAK WARSAW EXPO Al. Katowicka 62 | Nadarzyn 05-830 Wolica 114D | Polska | www.warsawexpo.eu | /warsawexpo

MEGATEST

Kupujemy smartfona

Testował mądrofony: **AI**

Jeśli chodzi o wielkość sprzedaży, najpopularniejsze smartfony robi Apple. Ale nawet iPhone'y występują w kilku wersjach. A co dopiero modele różnych firm oparte na Androidzie, który w sumie w zeszłym roku miał ponad 75% udziałów w rynku. Na co zwracać uwagę, by nie żałować zakupu?



© Ifixit.com

Dobra wiadomość jest taka, że **obecnie nawet za mniej niż 500 złotych można kupić smartfony, których używa się z przyjemnością**. I są wśród z nich nie tylko Lumie, ale również modele z Androidem. Żeby nie było niedomówień – mamy na myśli nowe, nieużywane egzemplarze, kupowane w normalnych sklepach, a nie na aukcjach czy u operatorów w połączeniu z abonamentem.

A zła? Nadal niewiele zmieniło się, jeśli chodzi o dostępność aktualizacji do nowych wersji Androida. I to niestety przy coraz większym zagrożeniu ze strony hakerów. Kwestią czasu jest, kiedy także w Polsce dojdzie do powszechnego zarażenia szkodnikiem, który będzie wysyłał płatne SMS-y lub zaszyfruje dziesiątki tysięcy smartfonów i zażąda okupu, grożąc, że w przeciwnym wypadku wszystkie zgromadzone na nich informacje przepadną. Strachy na lachy? Niestety, do takich przypadków już dochodziło (m.in. w Danii i Wielkiej Brytanii), a liczbę urządzeń z Androidem, które przez brak aktualizacji są podatne na takie zagrożenia, liczy się w setkach milionów!

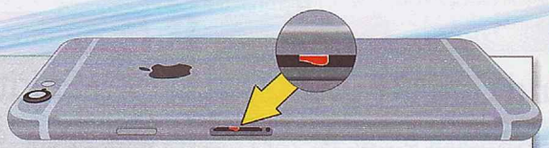
Wybieramy Androida

Mimo to urządzenia z systemem Google'a cieszą się niesłabnącą popularnością. W porównaniu do modeli z Windowsem (z którymi konkurują w najniższych przedziałach cenowych) oferują dostęp do znacznie większej liczby programów, z grami na czele. Dużo większy jest również wybór modeli. **Można przebierać w przekątnych wyświetlaczy, pojemnościach baterii, jakości aparatów foto, a wśród droższych są nawet takie, co przeżyją zanurzanie w wodzie**, czego konkurencja spod znaku Okna ani Jabłka nie oferuje. Do tego dochodzi **łatwość modyfikowania samego systemu**, który da się w dowolny sposób dostosować do własnych przyzwyczajeń i widzimisiów – z kopiowaniem wyglądu i rozwiązań znanych z innych systemów włącznie. Ostatnia sprawa to sposób instalacji programów. Sklep Google'a to tylko jedna z możliwości – aplikacje da się równie dobrze instalować z innych źródeł, wystarczy

JAK SPRAWDZIĆ UŻYWANY TELEFON?

Przede wszystkim wykonaj przy jego pomocy przynajmniej dwie rozmowy telefoniczne – jedną, którą sam zainicjujesz, i jedną, którą odbierzesz. Oczywiście przy wykorzystaniu własnej karty SIM, dzięki czemu będziesz miał pewność, że dany model nie ma SIM-locka, a do tego bezproblemowo działa w Polsce. Na przykład w USA stosowany jest nie tylko standard GSM, ale również niekompatybilny z nim CDMA – taki smartfon będzie u nas bezużyteczny.

Ważne – kartę SIM włóż przy wyłączonym telefonie i po skorzystaniu z funkcji przywracania ustawień fabrycznych! Dzięki temu gdy będzie się uruchamiał, upewnisz się, że nie ma żadnej blokady. To bardzo istotne, bo np. w iPhone'ach aktywna blokada iCloud sprawia, że telefon jest bezużyteczny i w najlepszym wypadku może pełnić funkcje dawcy części.
Jeśli telefon nie sprawia problemów od strony programowej, można zająć się sprzętem. Zacznij od ekranu, sprawdzając, czy dobrze reaguje na dotyk i czy nie ma wypalonych pikseli (popularna przypadłość intensywnie używanych OLED-ów). Rysy można pominąć, o ile nie są rażące – ale miej na uwadze, że w coraz większej liczbie modeli (zwłaszcza high-endowych) nie da się wymienić samej szybki, trzeba to zrobić razem z matrycą, co drastycznie zwiększa koszty. Smartfona z pękniętym ekranem lepiej pominąć, bo w wyniku upadku uszkodzona mogła zostać także płyta główna, co może na przykład skutkować mniejszą stabilnością systemu czy zasięgiem.



Czerwony znacznik w gnieździe zdradza, że telefon został zalany.

Kolejna sprawa to gniazda słuchawkowe, ładowania i SIM. Szczególną uwagę zwróć na brak czerwonych kropek wewnątrz złączy – to wskaźniki zalania, których obecność dyskwalifikuje dany egzemplarz! Poza tym sprawdź, czy bezproblemowo działają i czy nie są obluzowane.

Przyjrzyj się także obiektywowi aparatu. Drobne paprochy czy ryski to głównie mankament estetyczny, bo w bardzo niewielkim stopniu wpływają na jakość zdjęć, ale na przebarwienia trzeba już uważać.

Wypróbuj też slot na kartę pamięci, sprawdź, czy nie ma problemów z ładowaniem akumulatora. Jeśli można zdjąć tylną klapkę, poszukaj pod nią czerwonych kropek, które będą świadczyły o zalaniu.

Na sam koniec zostaw testy wydajności, na przykład w darmowym GeekBenchu, AnTuTu czy 3DMarku. Nie chodzi jednak o bicie rekordów, ale upewnienie się, że ze sprzętem jest wszystko w porządku nawet przy dużych obciążeniach.

UWAGA NA USB TYPU C!

Coraz więcej urządzeń korzysta z nowych wtyczek USB. Są małe, symetryczne i można przy ich pomocy zasilać sprzęt o mocy do 100 W, czyli np. notebooka czy monitor. I to właśnie jest największym problemem – niezgodny ze standardem kabel może doprowadzić do spalenia podłączonych urządzeń! Bez rozbierania wtyczek nie sposób jednak stwierdzić, z czym mamy do czynienia. Przez pewien czas jakość kabli dostępnych na Amazon.com sprawdzał jeden z inżynierów pracujących w Google, ale skończył po tym, jak jeden taki trefny spalił mu tablet. Póki co zostaje więc kupno tylko od dobrze znanych producentów (i w dobrze znanych sklepach, by uniknąć podróbek), choć niedługo ma zostać wprowadzony system certyfikacji, a same kable będą wyposażone w specjalne chipy. Będzie więc bezpieczniej, ale także drożej.

Android 6.0 to ciągle nisza. Ale nie kupuj starszego niż 5.0!

wyłączyć jedną opcję w Ustawieniach. W przypadku Windowsów jest to w ogóle niemożliwe, a iOS-a – znacznie trudniejsze. Otwartość sprawia jednak, że znacznie łatwiej zarazić telefon szkodnikami. Dodatkowo nie pomaga fakt, że producenci sprzętu aktualizacje, nawet te związane z bezpieczeństwem, przygotowują najczęściej jedynie dla topowych modeli. Inne ignorują pomimo faktu, że już w momencie kupna mają one zainstalowaną przestarzałą wersję Androida! Dość powiedzieć, że najnowsza wersja systemu (6.0) choć pojawiła się na początku października 2015 roku, znajduje się obecnie na 4,6% urządzeń. W miarę nowe (i w miarę bezpieczne) wersje 5.0 (z listopada 2014 roku) i 5.1 (z marca 2015) mają odpowiednio 16% i 19%. To oznacza, że prawie 60% stanowią wcześniejsze, od których wypada trzymać się z daleka, bo dla hakerów przejęcie nad nimi kontroli sprowadza się do wysłania MMS-a. I choć ich użytkownikom pomóc nie można, **kupno nowego telefonu z systemem starszym niż 5.0 to bardzo zły pomysł**.

Sytuacja jest lepsza, gdy dostępna jest aktualizacja nieoficjalna (która zresztą nierzadko będzie sprawniejsza niż firmowana przez producenta – bo ci lubią dorzucać własny soft, który często spowalnia działanie telefonu). Najprostszy w instalacji jest CyanogenMod (www.cyanogenmod.com). Dobrze jest sprawdzić przed zakupem, czy dla wybranego modelu utworzona jest już wersja oparta na Androidzie 6.0, bo to daje niemalże pewność, że nawet gdy producent pokpi sprawę, poprawki nadal będą na twój telefon dostępne.

To może iOS?

Powszechne piractwo na Androidzie powoduje, że wiele wartościowych programów i gier pojawia się najpierw na iOS-ie – i dopiero po pewnym czasie (często liczonym w miesiącach) doczekuje się wersji na system Google'a. Do tego większość apek dostępnych w Sklepie Play wyświetla reklamy i/lub oferuje zakupy wewnątrz aplikacji, bo inaczej mało kto chciałby za nie zapłacić. Dlatego jeśli wyższa cena zakupu pierwszego smartfona z jabłkiem na obudowie cię nie przeraża (kupno kolejnego to już podobny wydatek jak w przypadku Androida, bo używane iPhone'y znacznie mniej tracą na wartości, więc przy odsprzedaży odzyskujesz więcej kasy), jest to sensowna opcja. Co Jabłko daje w zamian? Przede wszystkim długie wsparcie (w przypadku najstarszego jeszcze supportowanego iPhone'a 4S to już niemal pięć lat!) oraz **znacznie mniejsze zagrożenie ze strony wirusów i hakerów**. Do tego spójniejszy interfejs i wygląd programów oraz większą stabilność. Jeszcze do niedawna wypadałoby także dodać płynność, ale obecnie to już bardziej kwestia gustu, bo różnice wynikają z narzuconego odgórnie tempa animacji.

Trzeba się jednak przyzwyczaić do ograniczeń. Na szczęście obecnie dotyczą one w zasadzie głównie wyglądu (da się zmienić jedynie tapetę i położenie ikon), standardowych aplikacji i (nie)możliwości grzebania w systemie. Jeśli jednak będziesz w stanie przeboleć, że SMS-y zawsze odbiera się w programie Apple'a, podobnie jak rozmowy telefoniczne, nie masz się czego bać.

A co z Windowsem?

Jego zaletą pozostaje już tylko bezpieczeństwo, porównywalne z iOS-em, za to rozciągnięte także na telefony tańsze niż w przypadku Apple'a. **Liczba aplikacji jest jednak znacznie mniejsza niż na Androidzie i iOS-ie, a lista dostępnych modeli nie powala.** W dodatku szef Microsoftu przyznał, że smartfony nie są obecnie dla firmy priorytetem. Jako bardziej zaawansowany, ale nadal tani odpowiednik zwykłych telefonów urządzenia z Windowsem są więc ciągle OK, ale... to by było na tyle.

Na tym kończymy teorię, a jeśli chodzi o praktykę, to na kolejnych stronach znajdziesz najlepsze smartfony, podzielone na cztery grupy: do 500, 1000, 1500 zł oraz high-endy. Zapraszamy!

PRZYDATNE DODATKI

Biorąc pod uwagę koszty wymiany zbitego ekranu, najważniejsze jest etui. Im dany smartfon popularniejszy, tym większy będzie wybór, ale wystarczy nawet silikonowe za kilkanaście złotych, o ile tylko wystaje poza krawędź ekranu. Do tego warto dorzucić szybkę ochronną. Są one wprawdzie droższe od folii, ale za to lepiej chronią, mniej się rysują, a do tego są nieodczuwalne i niewidzialne.

Kolejna sprawa to karta pamięci. Obecnie wykorzystywane są dwa standardy: microSDHC i microSDXC. W tym pierwszym maksymalna pojemność wynosi 32 GB, w tym drugim teoretycznie 2 TB, ale w praktyce jest to często 128 lub 200 GB. Ważne – o ile w złącze microSDXC można włożyć kartę microSDHC i będzie ona działała, o tyle w drugą stronę już nie. Zwróć też uwagę na wydajność. Rozsądne minimum to Class 10, co oznacza transfery co najmniej 10 MB/s.

Jeśli miewasz problemy z czasem pracy telefonu, warto kupić power bank. Dobrze, by miał wyjście 2,1 A, co pozwoli na szybkie ładowanie smartfona i tabletu. Waga i wielkość zależą od pojemności – warto przy tym pamiętać, że efektywność ładowania nie wynosi 100%. Najlepiej przyjąć, że to tylko 70%, więc z power banku o pojemności 5000 mAh uda się wyciągnąć około 3500 mAh.

DO 500 ZŁ

1. miejsce
Motorola Moto E 2nd Gen LTE

Cena: 400 zł | Dostarczył: Motorola
www.motorola.com

PARAMETRY • **System:** Android 6.0 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 410 (MSM8916), 4 x 1,2 GHz • **Grafika:** Adreno 306 • **Ekran:** IPS, 4,5 cala, 960 x 540, multitouch • **Pamięć:** 1 GB RAM, 8 GB flash + czytnik microSDHC (do 32 GB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Bateria:** 2390 mAh (8,8 Wh), niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 0,3 Mpix • **Wymiary:** 130 x 67 x 12 mm • **Waga:** 143 g

Na początek ostrzeżenie: ten model występuje w trzech wersjach, i to nie licząc poprzedniej generacji. Tutaj zajmujemy się środkową, wyposażoną już w modem LTE, ale z jednym, a nie dwoma miejscami na kartę SIM, których nie każdy potrzebuje. Niby z szybszym modemem jest podobnie, ale **wersja LTE to przede wszystkim dostępna aktualizacja do Androida 6.0 (plus szybszy procesor)**. W telefonie za mniej niż 500 zł to jedyny taki przypadek! Połączenie najnowszej wersji Androida – i to pozbawionej powolnych nakładek systemowych – z całkiem niezłym czterordzeniowym procesorem sprawia, że **Moto E działa bardzo sprawnie**. Przy wymagających aplikacjach może wprawdzie dostawać zadyszki, a pod względem czystej mocy obliczeniowej nie ma jej co porównywać do flagowców, ale przecież mówimy tu o sprzęcie, który nowy, bez abonamentu, kosztuje 400 złotych!

Złego słowa nie da się także powiedzieć o reszcie specyfikacji. Ekran wykorzystuje matrycę IPS, a choć pikseli jest czterokrotnie mniej niż w przypadku Full HD, wystarcza ich na tyle, by nie straszyły swą wielkością. Odwzorowanie kolorów jest jednak bardzo dobre, a niższa rozdzielczość pozytywnie wpływa na czas pracy na baterii, który nawet w grach 3D wynosi prawie 8 godzin! W normalnym użytkowaniu przekłada się to na 2-3 dni pomiędzy ładowaniami. Z kolei 8 GB wbudowanego flasha można rozszerzyć kartami microSDHC o maksymalnie 32 GB – wystarczy na całkiem spory zbiór multimediów. Jest nawet przednia kamerka do wideorozmów (a brak jej oraz czytnika kart pamięci był największą wadą pierwszej generacji Moto E). I choć mogłaby ona robić lepsze zdjęcia i kręcić wideo 1080p (jest maksymalnie 720p), ekran mniej się wyginać przy naciskaniu, a dźwięk na słuchawkach brzmieć lepiej, biorąc pod uwagę wszystkie zalety i wady, a także cenę, werdykt może być tylko jeden – to najlepszy telefon w tym przedziale cenowym.

PODSUMOWANIE

OCENA 9

➕ **Android 6.0 • płynność działania • długi czas pracy na baterii • czytnik kart pamięci • wersja dual SIM • dobry ekran IPS • aparat foto z autofocusem (ale bez flasha)**

➖ **przy tej cenie grzechem byłoby się czegokolwiek czepiać...**

2. miejsce
LG Spirit

Cena: 430 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com.pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.0 • **Procesor:** Snapdragon 410 (MSM8916), 4 x 1,2 GHz • **Grafika:** Adreno 306 • **Ekran:** IPS, 4,7 cala, 1280 x 720, multitouch, wygięty • **Pamięć:** 1 GB RAM, 8 GB flash + czytnik microSDHC (do 32 GB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Bateria:** 1940 mAh (7,2 Wh), wymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 8 (z flashem) i 1 Mpix • **Wymiary:** 133 x 66 x 9,9 mm • **Waga:** 120 g

Wyglądem przypomina topowe smartfony serii G, bo przyciski umieszczono w nim na tylnej ściance, a ekran jest lekko wygięty. Oczywiście wnętrzności są gorsze, ale i tak **należy do najlepszych w tym przedziale cenowym**. W porównaniu do zwycięzcy w tej kategorii LG Spirit ma większy ekran o lepszej rozdzielczości, jednak krócej działa na baterii (mniejsza pojemność i wyświetlacz robią swoje). Za to aparat foto ma większą rozdzielczość i kręci filmiki Full HD, choć wbudowana aplikacja ogranicza się w zasadzie do trybu auto. Szkoda też, że brak mu aktualizacji do najnowszego Androida.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

➕ **wygląd • jakość i rozdzielczość ekranu • czytnik kart pamięci • aparat foto z autofocusem i flashem**

➖ **brak Androida 6.0 • niezbyt pojemny akumulator**

3. miejsce
Kruger&Matz Move 5

Cena: 349 zł | Dostarczył: Kruger&Matz | www.krugermatz.com

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Spreadtrum SC7731G, 4 x 1,3 GHz • **Grafika:** Mali 400 MP2 • **Ekran:** IPS, 5 cali, 1280 x 720, multitouch • **Pamięć:** 1 GB RAM, 8 GB flash + czytnik microSDHC (do 32 GB) • **Komunikacja:** 3G, GSM, Bluetooth 3.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n, dual SIM • **Bateria:** 2000 mAh (7,4 Wh), wymienna • **Inne:** akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 0,3 Mpix • **Wymiary:** 144 x 74 x 10,6 mm • **Waga:** 160 g

Pięciocalowy smartfon z ekranem IPS i dual SIM-em? Jeśli takie są twoje wymagania, za 350 zł niczego lepszego nie znajdziesz. Za wydajność w Move 5 odpowiada wprawdzie mało znany układ, ale zapewnia on podobną moc co Snapdragon serii 200. Android w wersji 5.1 to również standard, którego nie trzeba się wstydzić. **Przyczepić się można do niezbyt pojemnej baterii.** Przy takim dużym ekranie 2000 mAh to trochę mało. Za to sam ekran wykonano w technologii IPS, a do tego przykryto szkłem Dragontail.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

➕ **duży, dobry ekran chroniony szkłem Dragontail • wystarczająca wydajność • czytnik kart pamięci**

➖ **niezbyt pojemny akumulator • brak Androida 6.0 • Bluetooth w wersji 3.0**

1. miejsce
Microsoft Lumia 435 Dual SIM

Cena: 300 zł | Dostarczył: Microsoft | www.microsoft.com

PARAMETRY • **System:** WP 8.1/Windows 10 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 200 (MSM8212), 4 x 1,2 GHz • **Grafika:** Adreno 302 • **Ekran:** TN, 4 cale, 800 x 480, multitouch • **Pamięć:** 1 GB RAM, 8 GB flash + czytnik microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** 3G, GSM, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n, dual SIM • **Bateria:** 1560 mAh (5,8 Wh), wymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 2 i 0,3 Mpix • **Wymiary:** 118 x 65 x 11,7 mm • **Waga:** 134 g

Najtańsza Lumia nie jest demonem prędkości i od czasu do czasu trzeba się uzbroić w cierpliwość, np. oczekując na otwarcie aplikacji do robienia zdjęć, bo potrafi to zająć nawet kilka sekund. Z drugiej strony jest to **sprzęt za 300 zł, z miejscem na dwie karty SIM, aktualizacją do najnowszej wersji Windowsa i całkiem nieźle wyglądający**. Kiedy liczy się każda złotówka, nie będzie złym wyborem – zwłaszcza jeśli od masy aplikacji (których na Androidzie czy iOS-ie jest zdecydowanie więcej) ważniejsze jest bezpieczeństwo.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

➕ **dobra płynność działania • aktualizacja do Windowsa 10 • czytnik kart microSDHC**

➖ **wydajnością nie powala • ekran TN • mobilny Windows ciągle cierpi na niedostatek aplikacji • aparat foto bez autofokusa i flasha**

2. miejsce
Microsoft Lumia 550 LTE

Cena: 400 zł | Dostarczył: Microsoft | www.microsoft.com

PARAMETRY • **System:** Windows 10 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 210 (MSM8909), 4 x 1,1 GHz • **Grafika:** Adreno 304 • **Ekran:** TN, 4,7 cala, 1280 x 800, multitouch • **Pamięć:** 1 GB RAM, 8 GB flash + czytnik microSDXC (do 200 GB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Bateria:** 2100 mAh (7,8 Wh), wymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 (z flashem) i 2 Mpix • **Wymiary:** 136 x 68 x 9,9 mm • **Waga:** 142 g

Model ten ma zastąpić poprzednie Lumie serii 500 i 600, ale niełatwo oprzeć się wrażeniu, że **przy jego projektowaniu najważniejsza była niska cena**, stąd na przykład gorsze niż w 535 czy 640 aparaty foto. Problemem okazuje się też Windows 10, który w wersji mobilnej nadal trudno uznać za skończony, bo aplikacje ciągle się wieszają, a i płynność nie jest taka, do jakiej przyzwyczaił Windows Phone 8.1. To wprawdzie załatwią aktualizacje – tyle że nie każdy lubi robić za testera. I jeszcze cena – tyle samo kosztuje Moto E...

PODSUMOWANIE

OCENA 7

➕ **Windows 10 • czytnik kart microSDXC • dobrej jakości ekran • aparat z AF i flashem • filmiki 720p**

➖ **Windows 10 • pod paroma względami gorszy niż telefony, które zastępuje**

DO 1000 ZŁ

1. miejsce
LG K10

Cena: 800 zł | Dostarczył: LG
www.lg.com.pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 410 (MSM8916), 4 x 1,2 GHz • **Grafika:** Adreno 306 • **Ekran:** IPS, 5,3 cala, 1280 x 720, multitouch • **Pamięć:** 1,5 GB RAM, 16 GB flash + czytnik microSDHC (do 32 GB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Bateria:** 2300 mAh (8,5 Wh), wymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 13 (z flashem) i 5 Mpix • **Wymiary:** 147 x 75 x 8,8 mm • **Waga:** 143 g

Przypomina nieco flagowca konkurencji sprzed paru lat, Galaxy SIII, tyle że jest lepiej wykonany, a **ekran jest chroniony przez Gorilla Glass 3 z zaokrąglonymi brzegami** (czasami zwie się takie rozwiązanie „szkłem 2,5 D" i dotychczas chwaliły się nim modele high-endowe). Z kolei tylna klapka jest gumowana i ma fakturę ułatwiającą pewny chwyt, a pod nią ukryto **wymienną baterię** oraz slot na kartę pamięci. Podobnie jak w wielu innych LG także w tym przyciski sterujące umieszczono nie po bokach, lecz z tyłu, pod aparatem foto. Trzeba się do tego przyzwyczaić, ale przy tej wielkości ekranu szybko staje się bardzo wygodne. Za wydajność odpowiada standardowy w tym przedziale cenowym czterordzeniowy Snapdragon 410 uzupełniony 1,5 GB pamięci RAM. Do spółki z Androidem 5.1 i autorską minimalistyczną nakładką **wystarcza to do bardzo płynnego działania**. Ideałem byłby wprawdzie Android 6.0, który nie został dla tego modelu potwierdzony – ale szanse na taką aktualizację są całkiem spore, bo K10 dopiero co miał premierę.

Zdjęcia robione przez główną kamerkę w K10 są dobrej jakości. Nieco gorzej ma się sprawa z filmikami – są wprawdzie nagrywane w Full HD i przy 30 fps-ach, ale o dobrej stabilizacji trzeba niestety zapomnieć, a i płynność nie jest taka jak w high-endzie. Przednia kamerka ma 5 Mpix, ale jej jakość nie powala. Na koniec jeszcze słowo o ekranie – rozdzielczość HD przy tej przekątnej jest standardem w tej klasie sprzętu i nie razi. Kąty widzenia są OK, a kolory naturalne. Przy OLED-ach K10 będzie jednak wyglądał mało efektownie, ale co kto woli (zmiany profilu wyświetlania brak).

PODSUMOWANIE

OCENA 9

➕ **płynność działania • jakość wykonania • czytnik kart pamięci • aparat z autofocusem • naturalne nasycenie kolorów...**

➖ **...czyli dla niektórych są one wyblakłe**

2. miejsce
Huawei P8 Lite

Cena: 750 zł | Dostarczył: Huawei | consumer.huawei.com/pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.0 • **Procesor:** HiSilicon Kirin 620, 8 x 1,2 GHz • **Grafika:** Mali 450 MP4 • **Ekran:** IPS, 5 cali, 1280 x 720, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + czytnik microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n, NFC, dual SIM • **Bateria:** 2200 mAh (8,1 Wh), niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 8 (z flashem) i 5 Mpix • **Wymiary:** 143 x 71 x 7,7 mm • **Waga:** 131 g

Wygląda jak sprzęt z wyższej półki, choć plastikowa obudowa jedynie udaje metal i szkło. W tym przedziale cenowym to norma, dlatego większym problemem jest przeciętnie oddający kolory ekran. Plusów jest jednak więcej: dobre aparaty foto, czytnik na karty microSDXC, który można zamienić na slot na drugą kartę SIM, 2 GB pamięci RAM i **obiecane uaktualnienie do Androida 6.0**. Czasami zdarzają się wprawdzie przycięcia (najpewniej za sprawą procesora), ale ogólnie w tej cenie to bardzo dobra propozycja.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

➕ **wygląd • czytnik kart pamięci lub dual SIM • aparat foto z autofocusem i flashem • obiecany Android 6.0**

➖ **zdarzające się przycięcia • taka sobie jakość ekranu**

3. miejsce
Samsung Galaxy J5

Cena: 750 zł | Dostarczył: Samsung | www.samsung.pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Snapdragon 410 (MSM8916), 4 x 1,2 GHz • **Grafika:** Adreno 406 • **Ekran:** Super AMOLED, 5 cali, 1280 x 720, multitouch, PenTile • **Pamięć:** 1,5 GB RAM, 8 GB flash + czytnik microSDHC (do 128 GB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 b/g/n, NFC • **Bateria:** 2600 mAh (9,6 Wh), wymienna • **Inne:** akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 13 i 5 Mpix (obie z flashami) • **Wymiary:** 142 x 72 x 7,9 mm • **Waga:** 149 g

Smartfon mało efektowny, obudowę ma plastikową, ale reszta jest niemal identyczna jak w dwukrotnie droższym modelu A5. **Na tle konkurencji największą zaletą jest ekran AMOLED z jego żywymi kolorami i perfekcyjną czernią.** Niestety, nie da się zmienić profilu barw, więc jeśli wolisz je wiernie oddane, nie będzie to najlepszy wybór. Kolejny plus to 1,5 GB pamięci RAM i lekka nakładka systemowa, co przekłada się na płynne działanie. Na koniec zostają jeszcze dwa dobre aparaty foto, modem LTE i dostępna wersja dual SIM.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

➕ **ekran AMOLED • dobra wydajność • czytnik kart pamięci • dość duża, wymienna bateria • dobra jakość zdjęć**

➖ **brak Androida 6.0 • wygląd**

najlepszy wybór
Microsoft Lumia 640 XL Dual SIM

Cena: 750 zł | Dostarczył: Microsoft | www.microsoft.com

PARAMETRY • **System:** Windows Phone 8.1/Windows 10 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 400 (MSM8926), 4 x 1,2 GHz • **Grafika:** Adreno 305 • **Ekran:** IPS, 5,7 cala, 1280 x 720, multitouch • **Pamięć:** 1 GB RAM, 8 GB flash + czytnik microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n, NFC, dual SIM • **Bateria:** 3000 mAh (7,4 Wh), wymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 13 (z flashem) i 5 Mpix • **Wymiary:** 158 x 81 x 9 mm • **Waga:** 171 g

Telefon występuje w dwóch wersjach, pozornie różniących się tylko przekątną ekranu. Ale większa **odmiana XL ma także lepsze wnętrzności**: pojemniejszą baterię, lepsze aparaty foto, lepiej oddającą kolory matrycę IPS. Nieźle jak na dopłatę w wysokości 50 zł. Oba te modele łapią się na aktualizację do Windowsa 10 i oba cierpią na te same problemy. Ale jeśli potrzebujesz smartfona do rozmów, robienia zdjęć i korzystania z netu, Lumia 640 XL jest bardzo sensowną propozycją.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

➕ **dobra płynność działania • aktualizacja do Windowsa 10 • czytnik kart microSDHC • dobry ekran • dobre aparaty foto • pojemna bateria**

➖ **czas pracy jest i tak średni • mobilny Windows ciągle cierpi na niedostatek aplikacji**

jedyna opcja
Apple iPhone 4S 8 GB

Cena: 650 zł | Dostarczył: CD-Action | www.cdaction.pl

PARAMETRY • **System:** iOS 9.3 • **Procesor:** Apple A5, 2 x 0,8 GHz • **Grafika:** PowerVR SGX543MP2 • **Ekran:** IPS, 3,5 cala, 960 x 640, multitouch • **Pamięć:** 512 MB RAM, 16 GB flash • **Komunikacja:** 3G, GSM, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Bateria:** 1430 mAh (5,3 Wh), niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, GPS, głośnik, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 8 (z diodą) i 0,3 Mpix • **Wymiary:** 115 x 57 x 9 mm • **Waga:** 140 g

Telefon nie jest już produkowany, ale nadal można kupić nowe sztuki, choć niestety tylko w wersji 8 GB (a złącza na karty pamięci brak). Apple ciągle ten model wspiera, więc na razie nie ma problemów z bezpieczeństwem, ale nie wszystkie nowe funkcje są w nim dostępne (głównie ze względu na mniejszą ilość pamięci). Można także podejrzewać, że model ten nie dostanie aktualizacji do kolejnej wersji iOS-a, co w dłuższej perspektywie zmniejszy dostęp do programów, ale tu i teraz to **najtańsze Jabłko, w dodatku nadal całkiem niezłe**.

PODSUMOWANIE

OCENA 7

➕ **wystarczająca płynność działania • świetny ekran IPS • bardzo dobra jakość zdjęć i filmików (1080p ze stabilizacją obrazu) • jakość wykonania**

➖ **brak złącza na karty pamięci • tylko 8 GB wbudowanej pamięci**

DO 1500 ZŁ

ANDROID

1. miejsce
LG G4

Cena: 1400 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com.pl

PARAMETRY • **System:** Android 6.0 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 808, 2 x 1,82 GHz + 4 x 1,44 GHz • **Grafika:** Adreno 418 • **Ekran:** IPS, 5,5 cala, 2560 x 1440, multitouch • **Pamięć:** 3 GB RAM, 32 GB flash + czytnik microSDXC (do 2 TB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 b/g/n/ac, IR Blaster, NFC • **Bateria:** 3000 mAh, wymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośnik, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 16 (ze stabilizacją, flashem i autofocusem IR) i 8 Mpix • **Wymiary:** 149 x 76 x 9,8 mm • **Waga:** 155 g

Premiera nowego high-endowego modelu sprawiła, że zeszłoroczny G4 kosztuje obecnie poniżej 1500 złotych. I choć plastikowa obudowa nie robi tak dobrego wrażenia jak metal i szkło, którymi mogą się pochwalić niektórzy konkurenci, to w zasadzie jedyna wada. Można jej na szczęście łatwo zaradzić, kupując wersję z klapką pokrytą skórą. Drugi „problem" to sześciordzeniowy procesor. Ma on tylko dwa wydajne rdzenie, a nie cztery, jak w modelach ze Snapdragonem 810, u których jednak występują duże problemy z przegrzewaniem się, co jest obce G4. Na co dzień w większości programów oba układy działają równie sprawnie. Wpływ na płynność mają też wbudowane 3 GB RAM-u i – po aktualizacji – Android 6.0.

Kolejna zaleta to **świetny ekran QHD**. Nie jest wprawdzie aż tak kontrastowy jak OLED-y w Samsungach, ale bardziej neutralne oddanie kolorów ma swoich zagorzałych zwolenników. Co ważne, udało się poprawić jedną z większych wad poprzednika, czyli widoczne na ekranie artefakty związane z wyostrzaniem obrazu. Do tego **mimo rozdzielczości i przekątnej G4 uzyskuje bardzo dobre czasy pracy na baterii: ponad 11 godzin chodzenia po necie**. Baterię można bezproblemowo wymienić, a do pełna ładuje się w 2,5 godziny. Plusem jest również znakomity aparat ze sprzętową stabilizacją obrazu i możliwością nagrywania filmów 4K przy 30 fps-ach (lub, jeśli wolisz pokombinować ze zwolnionym tempem, 720p przy 120 fps-ach). Dzięki złączu na karty microSDXC o pojemności do 2 TB nie trzeba się martwić, że zabraknie miejsca, zresztą pojemność wbudowanego flasha to 32 GB – sporo.

I jeszcze jedno. Popularność G4 sprawia, że prócz oficjalnych aktualizacji dostępny jest także najnowszy CyanogenMod.

PODSUMOWANIE

OCENA 9+

+ aktualizacja do Androida 6.0 • płynność działania • długi czas pracy i wymienna bateria • czytnik kart pamięci • bardzo dobry ekran IPS • bardzo dobry aparat

– przy tej cenie brak

ANDROID

2. miejsce
Sony Xperia Z3 Compact

Cena: 1350 zł | Dostarczył: www.sonymobile.com/pl

PARAMETRY • **System:** Android 6.0 • **Procesor:** Snapdragon 801, 4 x 2,5 GHz • **Grafika:** Adreno 330 • **Ekran:** IPS, 4,6 cala, 1280 x 720, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + czytnik microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n/ac, ANT+, NFC • **Bateria:** 2600 mAh, niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 20,7 (z flashem) i 2,2 Mpix, wodoodporna obudowa IP65/68 • **Wymiary:** 127 x 65 x 8,6 mm • **Waga:** 129 g

Wnętrzności flagowej Xperii Z3 sprawiają, że to „maleństwo" (jak na Androidy) **działa naprawdę szybko**. Mniejsza rozdzielczość ekranu przekłada się na bardzo dobre czasy pracy na baterii (powyżej 12 godzin korzystania z internetu), a dzięki wodoodporności można robić zdjęcia pod wodą – choć warto pamiętać, że ewentualne zalanie i tak oznacza utratę gwarancji. Co ciekawe, aparat ten dzięki zgodności z PS4 Remote Play pozwala zdalnie grać na konsolach Sony. Szkoda tylko, że zdjęcia i filmy robi – jak na byłego flagowca – zaledwie dobre.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ aktualizacja do Androida 6.0 • kompaktowe rozmiary • wodoodporna obudowa • płynność działania • długi czas pracy i wymienna bateria

– na upartego: ma już prawie 2 lata

ANDROID

3. miejsce
LG Nexus 5X

Cena: 1350 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com.pl

PARAMETRY • **System:** Android 6.0 • **Procesor:** Snapdragon 808, 2 x 1,82 GHz + 4 x 1,44 GHz • **Grafika:** Adreno 418 • **Ekran:** IPS, 5,2 cala, 1920 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.2, Wi-Fi 802.11 b/g/n/ac • **Bateria:** 2700 mAh, niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośniki, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 12,3 (z flashami) i 5 Mpix • **Wymiary:** 147 x 73 x 7,9 mm • **Waga:** 136 g

Smartfon przygotowany w ścisłej współpracy z Google'em, dzięki czemu jest aktualizowany w pierwszej kolejności. Jeśli zależy ci na bezpieczeństwie lub chcesz mieć możliwość przetestowania jako jeden z pierwszych przyszłych wersji Androida, Nexus jest najlepszym wyborem. Do tego 5X ma **świetnie skalibrowany ekran, bardzo dobry aparat foto** (mimo takiej sobie rozdzielczości) i idealnie płynnie działa. Brakuje mu czytnika kart pamięci, bateria nie jest wymienna, a do ładowania wykorzystuje mało jeszcze popularne złącze USB typu C.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ najszybsze aktualizacje • jakość ekranu • i aparatu foto • USB typ C to przyszłościowe złącze... • ...dzięki któremu ładowanie jest błyskawiczne

– USB typu C to wciąż mało popularne złącze (kabla od znajomego nie pożyczysz) • brak czytnika kart pamięci

iOS

najlepszy wybór
Apple iPhone 5S 16 GB

Cena: 1400 zł | Dostarczył: CD-Action | www.cdaction.pl

PARAMETRY • **System:** iOS 9.3 • **Procesor:** Apple A7, 2 x 1,3 GHz • **Grafika:** PowerVR G6430MP4 • **Ekran:** IPS, 4 cale, 1136 x 640, multitouch • **Pamięć:** 1 GB RAM, 16 GB flash • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Bateria:** 1560 mAh, niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, GPS, głośnik, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 8 (z diodami) i 1,2 Mpix, czytnik linii papilarnych • **Wymiary:** 124 x 58 x 7,6 mm • **Waga:** 112 g

Na rynku pojawił się następca, iPhone SE, tyle że kosztuje ponad 2000 zł. Starszy (premiera we wrześniu 2013 roku) 5S to jednak **nadal korzystna propozycja**: ma pełne wsparcie Apple'a i jest na bieżąco aktualizowany, oferuje świetną płynność i dostęp do masy programów. Wbudowany aparat foto z dwukolorową diodą robi dobre zdjęcia i kręci filmiki w 1080p, jednak jak to w Apple'ach bywa, brak złącza kart pamięci. Plusami są szybko i pewnie działający czytnik linii papilarnych i dobrej jakości ekran z naturalnymi kolorami.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ bardzo dobra płynność działania • świetny ekran IPS • bardzo dobra jakość zdjęć i filmików • jakość wykonania • kompaktowe rozmiary

– brak złącza na karty pamięci

ANDROID

4. miejsce
Huawei Honor 7

Cena: 1500 zł | Dostarczył: Huawei | consumer.huawei.com/pl

PARAMETRY • **System:** Android 6.0 • **Procesor:** Kirin 935, 4 x 2,2 GHz + 4 x 1,5 GHz • **Grafika:** Mali-T628MP4 • **Ekran:** IPS, 5,2 cala, 1920 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 3 GB RAM, 16 GB flash + czytnik microSDXC (do 128 GB, zamiennie z dual SIM) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 b/g/n/ac • **Bateria:** 3100 mAh, niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS, IR blaster, głośnik, mikrofon, radio FM, złącze słuchawkowe, kamerki 20 (z flashami) i 8 Mpix (z flashem), czytnik linii papilarnych • **Wymiary:** 143 x 72 x 8,5 mm • **Waga:** 156 g

Ma metalową obudowę, wygląda jak high-end, do specyfikacji trudno się przyczepić, a do tego został zaktualizowany do Androida 6.0. Kolejne plusy to sensowna firmowa nakładka systemowa oraz wielofunkcyjny skaner linii papilarnych, który może zastąpić standardowe przyciski sterujące. Ciekawym rozwiązaniem jest **slot na kartę pamięci, który może zostać zmieniony w miejsce na drugiego SIM-a**. Nie jest to jednak sprzęt dla graczy, bo jego GPU łatwo dostaje zadyszki.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ aktualizacja do Androida 6.0 • wygląda jak high-end • dual SIM (wymiennie z czytnikiem microSDXC) • czytnik linii papilarnych (z paroma dodatkowymi funkcjami) • jakość ekranu • i aparatu foto

– problemy z wydajnością w grach

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

HIGH-END

ANDROID

LG G5 vs. Samsung Galaxy S7 Edge

Od paru lat najpopularniejszymi smartfonami z Androidem na pokładzie są kolejne wersje Samsungów Galaxy S. I wszystko wskazuje na to, że w tym roku będzie podobnie, bo jak dotąd najnowsze ich wcielenia, S7 i S7 Edge, sprzedają się lepiej od poprzedników. Ale trudno się temu dziwić, zwłaszcza jeśli mówimy o nieco droższej wersji Edge. **Ekran OLED z zagiętymi bokami** sprawia, że już na pierwszy rzut oka smartfon robi świetne wrażenie. Można wprawdzie narzekać na fakt, że zeszłoroczny wyglądał podobnie, ale diabeł tkwi w szczegółach.

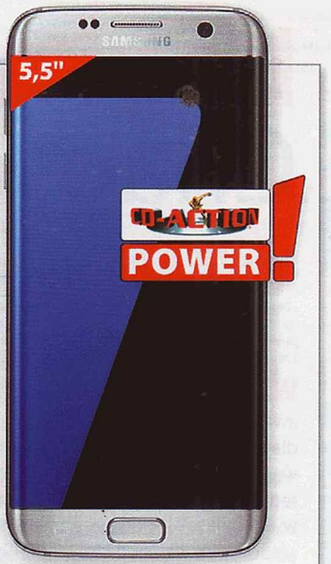
Przeprojektowany kształt tyłu i boku obudowy sprawia, że Siódemka lepiej leży w dłoni, uszczelnienia zaś – że nie boi się wody. Kolejna zmiana w stosunku do poprzednika to **powrót czytnika kart pamięci microSDXC**. Innymi słowy choć S7 Edge to tylko ewolucja lub wręcz powrót do przeszłości (S5 miejsce na kartę pamięci miał, wody się też nie bał), to jednak jest pod niemal każdym względem lepszy. Niemal, bo **zniknęła dioda IR**, dzięki której smartfon mógł odgrywać rolę pilota do TV, a do tego nadal mamy masę zainstalowanego softu Samsunga, ale przy 32 GB flasha i miejscu na microSDXC nie jest to już zbyt dużym problemem, nawet jeśli zakochasz się w kręceniu filmów w 4K. Ciekawostka – choć aparat foto ma niższą rozdzielczość niż w S6, zdjęcia robi lepsze.

Co na to konkurencja? Najciekawszy z już dostępnych na rynku modeli jest LG G5. Dzięki wykorzystaniu aluminium w końcu wygląda jak prawdziwy high-end. Co ważne, mimo monolitycznej konstrukcji udało się zachować możliwość wymiany baterii. Wszystko dzięki temu, że dolną część G5 da się odczepić, co pozwala na wysunięcie baterii. Ale nie tylko! Pokazano także dwa moduły: jeden przeznaczony dla miłośników muzyki, z wbudowanym lepszym układem audio, drugi dla fanów fotografii. Dorzucono w nim drugi akumulator, schowany w wypustce ułatwiającej wygodne trzymanie aparatu, oraz dodatkowe przyciski (w tym dwustopniowy spust) i pokrętło. Kosztują odpowiednio 700 i 400 zł, ale nie mieliśmy ich jeszcze w rękach, trudno więc wyrokować, jak bardzo są przydatne i opłacalne. **G5 oferuje bardzo dobrą wydajność, ale z dostępną w Polsce wersją S7 przegrywa.**

Cena: 2900 zł

Dostarczył: LG | www.lg.com.pl

PARAMETRY • **System:** Android 6.0 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 820, 2 x 2,15 GHz + 2 x 1,59 GHz • **Grafika:** Adreno 530 • **Ekran:** IPS, 5,3 cala, 2560 x 1440, multitouch • **Pamięć:** 4 GB RAM, 32 GB flash + czytnik microSDXC (do 2 TB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 b/g/n/ac, IR Blaster, NFC • **Bateria:** 2800 mAh, wymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośnik, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 16 (ze stabilizacją, flashem i autofocusem IR), 8 (szerokokątna) i 8 Mpix, wymienny moduł audio i foto • **Wymiary:** 149 x 74 x 7,7 mm • **Waga:** 159 g



Cena: 3600 zł

Dostarczył: Samsung | www.samsung.pl

PARAMETRY • **System:** Android 6.0 • **Procesor:** Samsung Exynos 8890, 4 x 2,3 GHz + 4 x 1,6 GHz • **Grafika:** Mali-T880MP12 • **Ekran:** AMOLED, 5,5 cala, 2560 x 1440, multitouch • **Pamięć:** 4 GB RAM, 32 GB flash + czytnik microSDXC (do 200 GB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 b/g/n/ac, NFC • **Bateria:** 3000 mAh, niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS, radio FM, głośnik, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 12 (ze stabilizacją, flashem i AF dual pixel) i 5 Mpix, wodoodporna obudowa (IP68) • **Wymiary:** 151 x 73 x 7,7 mm • **Waga:** 157 g

Na koniec zostają ceny. Droższy jest S7 Edge, ale jego wyglądu nie da się z niczym pomylić. Do tego dochodzą wodoodporność i wydajność, a także zgodność z Gear VR i świetny aparat foto. LG G5 wygląda bardziej typowo, jego zaletami są przede wszystkim wymienna bateria, dodatkowe moduły i dwa aparaty foto, w tym bardzo szerokokątny. Jeśli jednak potrzebujesz high-endowego smartfona, lepszego od S7 Edge obecnie nie ma.

PODSUMOWANIE LG G5

OCENA 8+

+ wymienne moduły • wymienna bateria • dwa główne aparaty, w tym (bardzo) szerokokątny • wydajność • ekran bardzo dobrej jakości • tańszy niż Samsung Galaxy S7 • zgodny z VR od LG...

– ...którego jeszcze nie ma, a wersje przedpremierowe były takie sobie • wygląda dość typowo

PODSUMOWANIE SAMSUNG GALAXY S7 EDGE

OCENA 9

+ wygląd • wodoodporność • wydajność • świetny aparat foto • genialny ekran • czytnik kart pamięci • zgodny z GearVR

– masa własnego softu Samsunga • brak IR Blastera • czasami miewa problemy z dotykiem

Windows Phone

Microsoft Lumia 950 XL

Cena: 2500 zł | Dostarczył: Microsoft | www.microsoft.com

PARAMETRY • **System:** Windows 10 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 810, 4 x 2 GHz + 4 x 1,5 GHz • **Grafika:** Adreno 430 • **Ekran:** AMOLED, 5,7 cala, 2560 x 1440, multitouch • **Pamięć:** 3 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 200 GB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 b/g/n/ac, NFC • **Bateria:** 3340 mAh, wymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, GPS, głośnik, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 20 (ze stabilizacją i diodami) i 5 Mpix, skaner siatkówki • **Wymiary:** 152 x 78 x 8,1 mm • **Waga:** 165 g

Planując kupno drogiej Lumii, wypada się mocno zastanowić. Wśród dostępnego softu cały czas brakuje bowiem wielu popularnych apek z Androida i iOS-a. Bezpieczeństwo Windowsa 10 jest wprawdzie nadal bardzo wysokie, ale to samo oferują tańsze modele. **To, co wyraźnie wyróżnia 950 (i XL) na tle konkurencji, to tryb Continuum pozwalający podłączyć monitor i klawiaturę, by pracować niemal jak na pececie.** Ale na razie aplikacji, w których faktycznie ma to sens, jest tylko kilka, a i one nie działają idealnie – do tego trzeba mieć przy sobie stację dokującą. Jeśli dodać do tego wypowiedź szefa Microsoftu, który stwierdził, że mobilny Windows 10 nie jest w tym roku priorytetem (mimo iż pady aplikacji, nawet oficjalnych, zdarzają się w nim częściej niż u konkurencji), to... lepiej albo kupić tańszą Lumię, albo poczekać na następców, albo wręcz przejść do konkurencji.

PODSUMOWANIE

OCENA 5

+ Windows 10 • tryb Continuum • dobry aparat foto • bardzo dobry ekran • wymienna bateria

– problemy z dostępnością aplikacji • tryb Continuum to nadal bardziej ciekawostka niż narzędzie pracy • do tego wymaga dodatkowej stacji dokującej

iOS

Apple iPhone 6S Plus 64 GB

Cena: 3750 zł | Dostarczył: CD-Action | www.apple.pl

PARAMETRY • **System:** iOS 9.3 • **Procesor:** Apple A9, 2 x 1,85 GHz • **Grafika:** PowerVR GT7600 • **Ekran:** IPS, 5,5 cala, 1920 x 1080, multitouch, 3D Touch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 64 GB flash • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 4.2, Wi-Fi 802.11 b/g/n/ac, NFC • **Bateria:** 2750 mAh, niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, GPS, głośnik, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 12 (ze stabilizacją i diodami) i 5 Mpix (retina flash), czytnik linii papilarnych • **Wymiary:** 158 x 78 x 7,3 mm • **Waga:** 192 g

Apple ma becnie trzy iPhone'y z bardzo podobnymi wnętrznościami: SE, 6S i 6S Plus. Prócz ceny dwa pierwsze różnią się w zasadzie tylko kształtem obudowy i przekątną ekranu, bo brak 3D Toucha (czyli reagowania na siłę, z jaką naciska się na ekran, co niektóre aplikacje potrafią wykorzystać, oferując dodatkowe opcje) w SE, nieco gorszy skaner linii papilarnych i przednia kamerka za wiele nie zmieniają. W 6S Plus dochodzi do tego lepszy główny aparat, który dostał optyczną stabilizację obrazu, a także ekran o większym zagęszczeniu pikseli. **We wszystkich trzech przypadkach mamy do czynienia z tą samą wydajnością** i płynnością działania, dostępem do tych samych aplikacji, a także z brakiem slotu na kartę pamięci, co w przypadku wersji 16 GB utrudnia choćby kręcenie filmików 4K. Stąd też lepiej dopłacić do wersji 64 GB. Który model wybrać? Jeśli chcesz mieć wszystko, co najlepsze, zostaje 6S Plus. Uwaga: wcześniejsze modele, w tym 6 i 6 Plus, mają 1 GB pamięci RAM – to ma coraz większe znaczenie nawet w urządzaniach Apple'a.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ absurdalna wydajność • idealna płynność działania • świetny ekran IPS • jakość zdjęć i filmików • jakość wykonania

– brak złącza na karty pamięci

Logitech G900 Chaos Spectrum

Cena: 750 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6-11 (w tym programowalnych: wszystkie aktywne) plus wychylana rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1,8 m, bezprzewodowo 10 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, maksymalnie 12 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** symetryczna budowa, możliwość wymiany bocznych przycisków na nieruchome panele, makra, podświetlanie RGB, wbudowana pamięć na profile, możliwość pracy przewodowej, bateria na 24-32 h gry • **Wymiary:** 130 x 67 x 40 mm • **Waga:** 107 g

Najlepsza gamingowa mysz bezprzewodowa.

Według Razera najbardziej zaawansowaną technologicznie myszą dla graczy jest Mamba: bezprzewodowa, z akumulatorem na 20 godzin gry, regulacją oporu głównych przycisków, wychylaną rolką, podświetlaniem RGB, sensorem o czułości do 16 000 dpi. Jednak Logitech testowaną tu G900 udowadnia, że sytuacja wcale nie jest taka jednoznaczna.

Mysz ta jest rozwinięciem świetnego G502. Ma ten sam rewelacyjny sensor (optyczny, o czułości do 12 000 dpi) i podobny kształt, ale już na pierwszy rzut oka wygląda bardziej rasowo. Co ważne, jest symetryczna, więc sprawdzi się zarówno w prawej, jak i w lewej dłoni. Jedyny problem mogą stanowić boczne przyciski, ale w zestawie są specjalne zaślepki (to dzięki nim liczba przycisków może się zmieniać). A skoro już przy przyciskach jesteśmy – dwa główne wykorzystują zawiasy, dzięki czemu chodzą bardzo lekko (dla mnie na początku nawet za lekko), a dodatkowo powinny być bardzo trwałe. Względem G502 zmodyfikowano również rolkę, która teraz wygląda jak alufelga, a nie jeden solidny kawałek metalu. Dzięki temu jest lżejsza i mniej telepie się na boki przy szybkich ruchach, na co narzekają niektórzy użytkownicy G502.

Po wzięciu G900 do ręki ujawnia się jej kolejna zaleta – waga. To obecnie najlżejszy bezprzewodowy gryzoń gamingowy! A jeśli lubisz niskie czułości (jak większość zawodowców), mała waga to podstawa. Co ważne, mimo tego mysz Logitecha na jednym ładowaniu działa przez ponad 30 godzin (około 10 h mniej, jeśli włączysz podświetlanie). Do tego, dzięki rewelacyjnej funkcji usypiania (ani razu nie przeszkodziło mi podczas gry) w domu mogłem ją ładować raz na tydzień – bo te 30 godzin to czas gry. Zresztą w razie czego wystarczy podłączyć kabelek (gniazdo to zwykłe micro-USB, ale wtyczka ma dodatkowe wypustki zwiększające pewność połączenia) i podczas gdy akumulatorek będzie się ładował, można grać dalej. G900 obsługuje oczywiście także makra i profile, które można przechowywać w pamięci podręcznej.

Jedyne, do czego można się przyczepić, to brak podstawki ładującej – ale przy tak dobrze działającym oszczędzaniu energii w praktyce nie ma to większego znaczenia. Zostaje więc cena. **G900 jest jedną z najdroższych dostępnych myszy, a w grach sprawuje się nieco tylko lepiej niż G502.** Jeśli jednak masz alergię na kable, lubisz lekkie gryzonie, a koszty nie mają znaczenia, lepszego nie znajdziesz. ■ AI

PODSUMOWANIE

➕ **rewelacyjny sensor • niska waga • bardzo długi czas pracy bezprzewodowej • bez kabla działa równie pewnie co z nim • wbudowana pamięć na profile • rozbudowane makra • bardzo przyjemny soft • symetryczna konstrukcja**

➖ **cena • Cena • CENA!**

OCENA 5

ALTERNATYWA

Razer Mamba | 650 zł

Ma bardzo pewnie działający sensor o czułości 16 000 dpi i regulowane główne przyciski. Na ładowaniu działa 20 godzin, ale jest o 18 gramów cięższa od G900 i tylko dla praworęcznych.

Razer BlackWidow X Chroma

Minimalistyczny ideał.

Cena: 650 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 0 • **Programowalne:** wszystkie • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **Inne:** wyłączalne podświetlenie RGB, anty-ghosting, przełączniki Razera (80 mln naciśnięć), anty-ghosting (na 10 klawiszy), korytka na kabel • **Wymiary:** 39 x 18,5 x 3,5 cm • **Waga:** 0,8 kg

Najnowsza klawiatura Razera to lekko odchudzona wersja chromatycznej CzarnejWdowy. Używa tych samych mechanicznych przełączników Razera z podświetlaniem RGB i ma podobny układ. Brak jej jednak pięciu dodatkowych programowalnych klawiszy po lewej stronie, bocznych gniazd USB i audio oraz plastikowej osłony, dzięki czemu widać metalową płytę, na której montowane są przełączniki. Jeśli wziąć też pod uwagę słabo widoczne nadruki na klawiszach (bez włączonego podświetlania), można dojść do wniosku, że ktoś tu miał fazę na minimalizm. Oczywiście to nadal urządzenie serii Chroma, można je więc ożywić różnymi schematami podświetlania, w tym i takimi, które zrobią z niej analizator widma grającej w tle muzyki. Albo sprawić, że pokaże poziom amunicji i życia. Najważniejsza jest jednak i tak przyjemność naciskania. Teoretycznie powinna być równie duża co w przypadku zwykłej CzarnejWdowy, ale jest większa. Ba, obecnie to właśnie **X jest według mnie najprzyjemniejszą mechaniczną klawiaturą na rynku**, niezależnie od tego, czy liczą się gry (reaguje na 10 przycisków naraz), czy też tworzenie literackich magnum opusów. Problem mam wyłącznie z ceną. X jest bowiem o około 50 zł tańszy od pełnej BlackWidow, mimo iż jest mniej klawiszy i złączy. Pozostaje jednak mieć nadzieję, że to jeszcze ulegnie zmianie, bo w reszcie się zakochałem – może nie od pierwszego dotyku, ale na zabój! ■ AI

PODSUMOWANIE

➕ **rewelacyjne przełączniki • podświetlanie RGB z dodatkowymi trybami pracy • ascetyczny wygląd**

➖ **cena**

OCENA 6

ALTERNATYWA

Razer BlackWidow X Ultimate 400 zł

Główna różnica to jednokolorowe (a konkretnie zielone), nie zaś różnokolorowe podświetlenie. Reszta jest identyczna, za to cena – o 70 euro niższa, czyli powinna wynieść około 400 zł.

Mionix Naos 8200

Cena: 270 zł | Dostarczył: Mionix | mionix.net

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym programowalnych: 7) plus wychylana rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 2 m • **Rodzaj sensora:** laserowy, maksymalnie 8200 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** podparcie dla wszystkich palców, profile, makra, wbudowana pamięć, podświetlenie RGB, trzystopniowa regulacja DPI • **Wymiary:** 131 x 85 x 39 mm • **Waga:** 99 g

Ma nietypowy kształt, ale jak już się przywyknie, jest bardzo wygodna.

Bardzo interesująca myszka, ale nie dla wszystkich. W porównaniu do dowolnej innej jest nieprzyzwoicie wręcz szeroka, co przekłada się na inny sposób jej trzymania. Palce mały i serdeczny spoczywają tutaj na specjalnie wyprofilowanym i przypominającym falę boku. To śmiałe rozwiązanie, bo dyskwalifikuje tę myszkę w przypadku osób, które lubią urządzenie chwycić z obydwu stron. Tutaj się tak praktycznie nie da: trzeba zamiast tego ułożyć dłoń, nie przymierzając, jak na leżaku plażowym, co początkowo jest cholernie dziwne, ale jak już się człowiek przyzwyczai – sprawdza się. Tak po godzinie gryzoń okazał się bardzo wygodny i mam wrażenie, że **po dłuższym przesiadywaniu przy kompie ręka mniej mi się męczyła**.

Nietypowy kształt nie ma tu wpływu na precyzję urządzenia, która jest bardzo wysoka. Laser nie sprawiał kłopotu na żadnej z testowanych powierzchni, świetnie grało się w CS-a i Battlefronta. Ciekawostką jest bogaty soft, który obok wielu innych przydatnych opcji daje nam możliwość przeprowadzenia analizy stopnia zniszczenia podłoża i tym samym pokazuje, jak dokładnie mysz będzie współpracować z daną podkładką. Fajny bajer, ale czy uzasadnia cenę? Trudno powiedzieć, bo gryzoń jednak kosztuje więcej niż uznana konkurencja o bardziej typowych kształtach. ■ J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **ergonomiczny kształt • precyzyjna • nieźle wygląda**

➖ **trzeba się do niej przyzwyczaić • droga jest**

OCENA 8

ALTERNATYWA

Razer DeathAdder Chroma | 300 zł

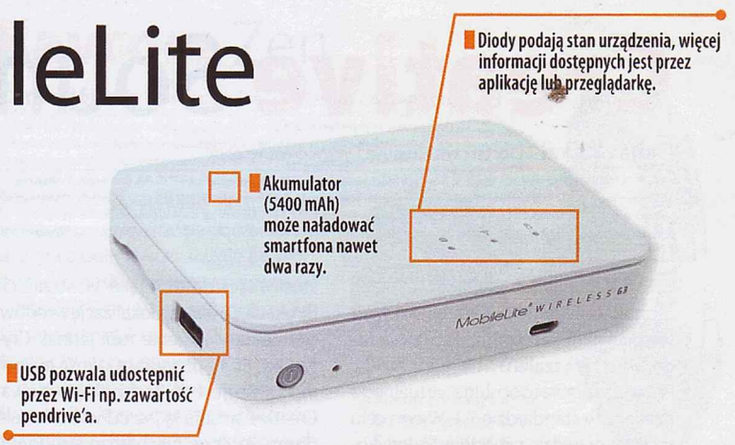
Bardziej klasyczna, ale również pofalowana, przez co wiele osób uważa ją za idealny kompromis. Sprzętowo to najwyższa półka, co gwarantuje wyjątkową precyzję.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Kingston MobileLite Wireless G3

Cena: 225 zł | Dostarczył: Kingston | www.kingston.pl

PARAMETRY • **Komunikacja:** czytnik kart pamięci SD, SDHC, SDXC (w zestawie adapter do kart micro), złącze USB (do nośników danych lub ładowania smartfonów), moduł Wi-Fi 2,4 i 5 GHz, b/g/n/ac, gniazdo Ethernet (10/100 Mbit/s) • **Systemy plików:** FAT, FAT32, NTFS, exFAT • **Akumulator:** 5400 mAh (20 Wh) • **Inne:** gniazdo micro-USB do ładowania (kabel w komplecie), aplikacja dla Androida i iOS-a • **Wymiary:** 115 x 80 x 24 mm • **Waga:** 192 g



Białe pudełko (w ofercie jest też czarne, z wbudowanymi 64 GB flasha i pojemniejszą baterią) przypomina wyglądem typowe power banki, ma zresztą, podobnie jak one, zarówno gniazdo USB, jak i micro-USB. I rozwiewając wątpliwości – jak najbardziej da się przy jego pomocy naładować akumulator w smartfonie, bo wewnątrz kryje się bateria o pojemności 5400 mAh. Tyle że to tylko jedna z możliwości, jakie oferuje MobileLite Wireless G3, w dodatku najprostsza. Pełnowymiarowe gniazdo USB można bowiem wykorzystać także do podłączenia pendrive'a, a znajdująca się obok szczelina kryje czytnik kart SDXC (w zestawie jest adapter dla micro). Po co? By udostępnić je przez Wi-Fi innym urządzeniom: przede wszystkim smartfonom i tabletom, ale równie dobrze mogą to być notebooki (karty pamięci i pendrive'y są widoczne jak zwykłe udostępnienia w sieci lokalnej). Wystarczy w swoim urządzeniu wybrać jako Wi-Fi sieć utworzoną przez G3, zainstalować dedykowaną aplikację Kingstona (jest w zasadzie niezbędna w przypadku iPhone'ów, a na Androidzie ułatwia życie początkującym) i **można przy pomocy paru pacnięć w ekran wykonać na przykład kopię bezpieczeństwa zdjęć i filmików z telefonu**, odtworzyć film z pendrive'a czy skopiować dane.

Aplikacja działa pewnie, a transfery są – jak na brak kabelka – szybkie. Pudełeczko jest zgodne z Wi-Fi n/ac, w trybie punktu dostępowego (G3 jest wtedy podłączony do internetu bezprzewodowo, a następnie dzieli się nim z innymi) udawało się osiągnąć 75 Mbit/s. To przekłada się maksymalnie na 8 MB/s, a w praktyce około 5 MB/s – niezależnie od tego, czy kopiowane są dane, czy otwierane strony internetowe. Wystarcza to do bezpośredniego oglądania filmów (poza 4K), ale przenoszenie plików trochę trwa... Na szczęście wbudowana bateria wystarcza na ponad 10 godzin.

Minusy? Przydałyby się bardziej rozbudowane opcje konfiguracji routera. Na razie można zmienić tylko nazwę sieci i zabezpieczyć ją hasłem, wybrać sieć, do której G3 ma się podłączyć, by udostępniać internet – i to tyle. Nie da się choćby zabezpieczyć panelu administracyjnego, więc ma do niego dojście każdy, kto będzie korzystał z utworzonej przez urządzenie sieci lokalnej. Dopóki nie będziesz się dzielił, nie stanowi to problemu – w przeciwnym wypadku wszystkie przechowywane na G3 dane będą dostępne także dla innych. Gdyby nie to, ocena byłaby jeszcze wyższa, choć i tak Kingston MobileLite Wireless G3 to bardzo przydatne mobilne wszystko w jednym, szczególnie jeśli twój telefon nie ma własnego czytnika kart pamięci. ■AI

PODSUMOWANIE

+ pojemny akumulator • bezprzewodowy czytnik kart pamięci i pendrive'ów • mobilny router

− (za) małe możliwości konfiguracji routera

OCENA 8

ALTERNATYWA

Seagate Wireless 500 GB | 400 zł

Zewnętrzny dysk twardy 2,5" z modułem Wi-Fi. Daje znacznie więcej miejsca na dane, ale nie ma wbudowanego czytnika kart pamięci ani złącza pendrive'a. Za to można go podłączyć kabelkiem do peceta przez USB 2.0, co zapewnia dużo wyższe transfery.

Philips Brilliance 275P

Cena: 6000 zł | Dostarczył: Philips | www.philips.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 5120 x 2880 • **Matryca:** PLS, błyszcząca, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 8 ms • **Złącza:** 2 x DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 69/0,5 W • **Inne:** wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 2 W, hub USB 3.0, wbudowana kamerka 2 Mpix, pivot • **Wymiary:** 63,9 x 58 x 27,3 cm • **Waga:** 8,11 kg

Sprzęt, który sprawia, że konkurencja 4K prezentuje się biednie.

Obszar roboczy Philipsa 275P jest przeabsurdalnie wielki. Twórcy wymyślili sobie, że grafikom i ludziom od montażu wideo potrzebny będzie sprzęt, który nie dość, że wyświetli obrabiany materiał bez skalowania, to jeszcze zmieści menu z narzędziami obok. Cóż, udało się: miejsca (z uwagi na duże zagęszczenie pikseli, nie fizyczne wymiary ekranu) tu aż nadto, a **pod względem odwzorowania barw to najlepszy monitor, jaki mieliśmy w redakcji**. To, ile się na nim mieści, przyprawia o zawrót głowy. Oglądaliśmy sobie Wrocław na mapach Google'a w trybie 3D w redakcji i każdy przyznał, że obraz prezentuje się nieziemsko: olbrzymia liczba wyświetlanych detali i świetna paleta barw sprawiły, że miasto na monitorze wyglądało jak miniaturka.

Na biurku jednak tego sprzętu nie chciałbym mieć: **do gier się kompletnie nie nadaje**. GTX 960, na którym go testowałem (by podłączyć 275P, potrzebne są... dwa gniazda DisplayPort), nie był w stanie płynnie obsłużyć żadnej z kilku najpopularniejszych gier. Nie zachwyca również czas reakcji matrycy. To monitor przeznaczony dla garstki ludzi odpowiednio bogatych i zdolnych go wykorzystać – ci będą wniebowzięci. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

+ niezrównany pod względem jakości obrazu • olbrzymi obszar roboczy

− cena! • nie nadaje się do grania

OCENA 6

ALTERNATYWA

Dell UP2715K | 6000 zł

To również sprzęt dla profesjonalistów zajmujących się grafiką i obróbką wideo, ale z nieco szybszą matrycą o czasie reakcji 6 ms. Pozostałe parametry, jak i cena, bardzo zbliżone.

Philips BDM3470UP

Cena: 3150 zł | Dostarczył: Philips | www.philips.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 34 cale • **Rozdzielczość:** 3440 x 1440 • **Matryca:** AH-IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 40 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** D-Sub, DVI-D, MHL-HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 47/0,4 W • **Inne:** 2 x USB 2.0, 2 x USB 3.0, pivot, wyjście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 3 W • **Wymiary:** 82,8 x 62,7 x 27 cm • **Waga:** 9,46 kg

Ci, którzy zaglądają na naszego redakcyjnego Facebooka, pewnie widzieli, jak gram w Battlefronta na tym sprzęcie ustawionym... w pozycji pionowej. Tak, ta ultrapanorama, jako jedna z nielicznych, **pozwala przekręcić ekran o 90 stopni** i tym samym sprawić, że będziemy musieli zadzierać głowę, by zobaczyć górną krawędź ekranu. Nie powiem, ciekawie jest objąć np. całą wysokość danego serwisu internetowego, jednakże na co dzień tryb ten zwykłemu użytkownikowi raczej do niczego się nie przyda. Pivot działa wyśmienicie ze względu na fakt, że matryca oferuje świetne kąty: niezależnie od pozycji ekranu obraz wygląda idealnie.

Trochę gorzej jest z odwzorowaniem barw, choć i pod tym względem monitor nie jest zły – w naszych testach uzyskał rezultaty powyżej przeciętnej, nie ma więc powodów do narzekań. Wrażenie robi za to wygoda związana z obsługą, ekran można obrócić we wszystkich osiach, poza kompletem wejść sygnałowych mamy też do dyspozycji aż cztery gniazda USB, w tym dwa w wersji 3.0. **To dobra, klasyczna ultrapanorama** z ekranem o wysokiej rozdzielczości. Choć dla graczy nie ma tu żadnych bajerów, nikt, kogo stać na wyłożenie trzech tysięcy, nie będzie na ten sprzęt narzekać. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

+ niezłe odwzorowanie barw • świetne kąty • pivot • ustawny ekran

− wysoka cena • takie sobie wbudowane głośniki

OCENA 8

ALTERNATYWA

LG 34UM95 | 3200 zł

Już trochę na rynku jest, ciągle jednak to jeden z najciekawszych modeli, głównie ze względu na dobrą jakość obrazu.

Creative Sound BlasterX G5

Cena: 660 zł | Dostarczył: Creative | www.creative.com

PARAMETRY • **Interfejs:** USB 2.0 • **Wyjścia:** mini-jack (słuchawki), mini-jack 2 w 1, optyczne mini-TOSLINK (lub liniowe) • **Wejścia:** optyczne mini-TOSLINK (lub liniowe) • **Pasmo przenoszenia:** brak danych • **Próbkowanie:** do 192 kHz przy 24 bitach • **Dodatkowe:** USB 2.0 (maks. 0,1 A), wzmacniacz słuchawkowy (dla modeli o impedancji 2,2-600 Ω), trzy zapisane w pamięci profile, tryb Scout, oprogramowanie BlasterX Acoustic Engine Pro, czerwone podświetlenie, w zestawie kabel micro-USB i mini-TOSLINK • **Wymiary:** 110 x 74 x 22 mm • **Waga:** 150 g

Zewnętrzna, dedykowana graczom karta dźwiękowa za 660 zł? Bez wątpienia **nie jest to sprzęt dla każdego, ale w tym szaleństwie jest metoda**. Pierwsza sprawa to obsługa wirtualnego dźwięku w standardzie 7.1. W tym celu trzeba wprawdzie zainstalować dedykowane oprogramowanie, ale efekt w grach, które są w stanie wykorzystać taką liczbę głośników (G5 jest też zgodny z 5.1 oraz stereo, wystarczy przełączyć w ustawieniach), jest bardzo dobry. Jedyne, do czego można się przyczepić, to **brak sprzętowych dekoderów Dolby Digital lub DTS**. Na pececie nie ma to znaczenia, ale w przypadku konsol (G5 da się podłączyć do PS4 przez USB, a do XBO – przez TOSLINK-a) oznacza, że można liczyć jedynie na stereo ze sztucznie dodaną przestrzenią.

Oprogramowanie pozwala także na tworzenie profilów. W każdej chwili (przy pomocy skrótu klawiszowego albo przycisku na obudowie) można także włączyć tryb Scout, który podbija częstotliwości dominujące w strzałach i krokach, co ułatwia lokalizację wrogów. Największe wrażenie robi jednak Crystalizer, który przywraca jakość plikom mp3. Nie jest to technologia nowa, Creative stosuje ją już od wielu lat, ale grunt, że choć nie bardzo wiadomo, w jaki sposób, muzyka faktycznie staje się bogatsza i przyjemniejsza w odbiorze. Dla purystów słuchających tylko plików nieskompresowanych jest tryb Direct, całkowicie odłączający procesor dźwięku. Bajer? Przeciwnie – **choć Sound BlasterX G5 przeznaczony jest przede wszystkim dla graczy, równie dobrze poradzi sobie ze słuchawkami i nagraniami audiofilskimi**. Obsługuje pliki 192 kHz/24 bit, zapewniając odstęp sygnału od szumu na poziomie 120 dBm. Dobre karty dźwiękowe zaczynają się od 90 dBm, 120 dBm to ponad 1000 razy niższe szumy, high-end! Co nie mniej ważne, wbudowany wzmacniacz równie dobrze poradzi sobie ze słuchawkami dokanałowymi jak i wielkimi „nausznikami".

D-ACTION POWER!

Przenośny ideał dla graczy-audiofilów.

Przełącznik siły wzmocnienia. G5 da radę i pchełkom, i wielkim nausznym monstrom.

Tryb Scout można włączyć albo tym przyciskiem, albo skrótem klawiszowym.

Przycisk wyboru profilu. W pamięci jest miejsce na trzy.

Minusy? Oczywistym jest cena. Do tego w przypadku konsol działają wprawdzie ustawienia korektora graficznego, tryb Scout czy Crystalizer, ale odpada dźwięk przestrzenny 7.1 i 5.1 kodowany w Dolby Digital czy DTS. Trudno też polecić tę kartę, jeśli zamiast słuchawek (i to takich kosztujących powyżej 300 zł) chcesz używać głośników lepszych niż 2.0. Jeśli jednak masz już dobre słuchawki, a do tego do grania i/lub słuchania muzyki używasz głównie peceta, G5 rządzi. ■ **Shitake**

PODSUMOWANIE

+ świetna jakość dźwięku • rozbudowane profile • tryb Scout ułatwiający lokalizację wroga • Crystalizer przywracający jakość muzyce mp3 • tryb Direct

− cena • brak sprzętowych dekoderów Dolby Digital/DTS

OCENA 7

ALTERNATYWA

Asus Xonar U5 | 250 zł

Odstęp sygnału do szumu to 105 dBm, maksymalnie obsługuje dźwięk 5.1, a soft ma mniejsze możliwości, ale za to karta ma wyjście także dla sześciu głośników i niższą cenę.

Marshall Major II Bluetooth

Cena: 600 zł | Dostarczył: Hama | www.marshallheadphones.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Impedancja:** 64 Ω • **Długość kabla:** od 1,2 m do ok. 2 m • **Sposób podłączenia:** Bluetooth (aptX), kabel mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak (na kablu i w muszli) • **Bateria:** 680 mAh (30+ godzin) • **Inne:** przycisk sterujący na muszli • **Waga:** ok. 170 g

To pierwsze słuchawki słynnego producenta nagłośnienia gitarowego, jakie dotarły do redakcji, więc porwałem je skwapliwie, ciekaw, czy ich jakość przystaje do legendy firmy. Już na powitanie **zachwycił mnie ich design** nawiązujący do kolumn gitarowych, ale styl retro, nawet elegancki, nie jest dla każdego. Nie postawiłbym oszczędności życia na ich trwałość – **jakoś wykonania jest znakomita, lecz słuchawki sprawiają wrażenie delikatnych**. Są za to lekkie i wygodne, uczucie dyskomfortu wywołane naciskiem na małżowiny (to konstrukcja on ear) pojawiało się u mnie dopiero po kilku godzinach użytkowania. Nieźle tłumiące odgłosy otoczenia, miękkie muszle składają się do wewnątrz. Na lewej umieszczono precyzyjny grzybek, który po połączeniu ze smartfonem przez Bluetootha (zadbano o obsługę kodeka aptX) pozwala regulować głośność, przełączać utwory, pauzować je i wznawiać, odbierać i kończyć połączenia (jakość tych ostatnich jest wysoka). Na prawej znalazły się włącznik, gniazdo USB do ładowania i wyjście na odłączany kabel mini-jack (z rozciągliwą „telefoniczną" wstawką i jednoprzyciskowym pilotem), który nie tylko pozwala podłączyć źródło dźwięku (Major II działają wtedy pasywnie), ale też wypuścić na zewnątrz muzykę odbieraną przez Bluetooth (ktoś wpina drugi koniec kabla do swoich słuchawek i słuchacie razem)! Czy czegoś mi brakowało? Może wskaźnika poziomu naładowania, ale to nieduży problem, bo producent deklaruje, że wbudowany akumulatorek wytrzyma ponad 30 godzin. I nie przesadza! **Bateria naprawdę trzyma się życia jak śp. Lemmy Jacka Danielsa.**

Przyzwyczajony do moich raczej stonowanych SoundMagiców E10, skrzywiłem się, gdy za pierwszym razem usłyszałem Majora II, zaatakowany dużo mocniej zarysowanym środkiem i górą podkreślającą w niektórych nagraniach syczące głoski w wokalu i „skwierczące" blachy perkusji. **Brzmienie tych Marshalli ma wyrazisty charakter, który albo się spodoba, albo nie.** Ja z czasem je doceniłem, bo jest to charakter rockowy – środek to w końcu pasmo, którym ryczą przesterowane gitary. **Dźwięk jest bezpośredni, chropawy, trochę... bezczelny.** Ma się wrażenie, że przebywa się w niedużym pomieszczeniu z kapelą, która rozkręciła się na 11. Major II brzmi przy tym czysto nawet przy niebezpiecznie wysokiej głośności. **Po kilkunastu dniach testów pokochałem ten model.** Dobra wiadomość na koniec jest taka, że jeśli nie potrzebujesz Bluetootha, za 280 zł kupisz wersję przewodową. ■ **CormaC**

D-ACTION POWER!

Znakomite rockowe brzmienie i wysoki komfort użytkowania.

PODSUMOWANIE

+ świetnie grają, zwłaszcza rocka i metal • stylowy design • lekkie i wygodne • pewne sterowanie grzybkiem • bardzo żywotna bateria

− rockowa charakterystyka brzmienia nie musi się spodobać • podobnie jak stylistyka retro • nie sprawiają wrażenia supersolidnych • wysoka cena

OCENA 8

ALTERNATYWA

Sound Blaster Jam | 150 zł

Lekkie i wygodne słuchawki Bluetooth, grają zaskakująco dobrze (bardziej zachowawczo, gładziej niż Marshalle) jak na swoją cenę, ale wyglądają tandetnie.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

CM Storm Pulse-R

Cena: 205 zł | Dostarczył: Cooler Master | gaming.coolermaster.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 42 mm, 50 Ω • **Długość kabla:** 3 m • **Sposób podłączenia:** kabel 2 x mini-jack, USB (podświetlenie) • **Wbudowany mikrofon:** tak, odczepiany • **Inne:** na kablu regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu, białe podświetlenie • **Waga:** 420 g

Uśmiałem się setnie, przeglądając informacje o modelu na stronie producenta. Padło tam stwierdzenie, że biała iluminacja sprzętu „zastraszy twych wrogów". Siedzący naprzeciw mnie gem moim wrogiem co prawda nie jest, ale przerażenia na jego wiecznie młodym licu też jakoś nie zauważyłem. Głupie to bezdennie.

Świetnie grają i bardzo dobrze wyglądają.

Sam sprzęt sprawuje się już w porządku – nawet bardzo. Bas jest pięknie soczysty, przez co granie w strzelanki to czysta przyjemność, góra też nie odstaje, dzięki czemu da się również na Pulse-R z przyjemnością słuchać muzyki. **Całe spektrum jest całkiem nieźle zbalansowane** – choć jak to z gamingowymi urządzeniami bywa, ciągnie nieco w dół. Nie jest to jednak wadą. Słuchawki są wygodne, nawet pomimo dość dużej wagi. Za tę ostatnią odpowiadają w pewnym stopniu aluminiowe elementy muszli. Producent sugeruje, że można je sobie odkręcić i we własnym zakresie ozdobić, mnie jednak odpowiada estetyka z pudełka i nic bym tu nie kombinował. Audio z mikrofonem i tak idzie tu przez mini-jacki, więc żadnej straty nie będzie. I jeszcze słowo o cenie: normalnie słuchawki kosztują ok. 300 zł, ale jak poszukacie – da się je znaleźć za niemal 100 zł mniej, a za taką kwotę to produkt godny polecenia. ■ **J.Lo**

PODSUMOWANIE

+ świetny dźwięk • stylowy, elegancki wygląd • odczepiany mikrofon • długi kabel • wygodne

− trochę ciężkie • do muzyki są lepsze słuchawki

OCENA **8+**

Ravcore Zen

Cena: 260 zł | Dostarczył: Ravcore | www.ravcore.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm, 32 Ω • **Długość kabla:** 2 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** na lewej muszli regulacja głośności i zmiana barwy podświetlenia • **Waga:** 155 g

Jestem pozytywnie zaskoczony: wyciągasz z pudełka, podłączasz i od razu grają dobrze, niezależnie od tego, czy chcesz posłuchać muzyki, czy pograć – choć siłą rzeczy w tym ostatnim sprawdzą się najlepiej. To zestaw słuchawkowy dla graczy, który pozwoli orientować się w przestrzeni za sprawą wirtualnego dźwięku 7.1. **Wrażenia jak najbardziej pozytywne, już na standardowych ustawieniach sprzęt sprawuje się bez zarzutu**, a jeśli ktoś zechce zanurkować w soft i dostosować go do własnych potrzeb – będzie jeszcze lepiej. Ponownie jednak **muszę ponarzekać na oprogramowanie**. Co tu dużo mówić, jest kiczowate i nieintuicyjne – gdybym nie zajrzał do instrukcji obsługi, to zapewne przegapiłbym większość istotnych opcji. A można tam pobawić się equalizerem, zmienić rozstawienie i głośność wirtualnych głośników czy symulować określone środowiska, w których rozchodzi się dźwięk. Tamże są również opcje związane z mikrofonem (dobrze zbiera, swoją drogą): modyfikacje barwy głosu czy głośności. Szkoda, że nie ma opcji wyłączenia mikrofonu gdzieś na kablu lub muszli – zamiast tego mamy możliwość zmiany barwy podświetlenia. Na koniec słowo o cenie: najczęściej spotykana w sieci to ok. 260 zł, w chwili powstawania tekstu słuchawki były jednak dostępne w dwóch sklepach za **170 zł, licząc z dostawą – a to już kwota szalenie wręcz atrakcyjna**. Za tyle brałbym bez zastanowienia. ■ **J.Lo**

Niedopracowany soft to już znak rozpoznawczy Ravcore'a. Ale sprzęt jest bardzo zacny.

PODSUMOWANIE

+ świetne brzmienie w grach i muzyce • dobrze izolują od otoczenia • wygodne • bogaty w ustawienia soft, ale...

− ...wygląda kiczowato i jest nieintuicyjny • brak wyłącznika mikrofonu na muszli

OCENA **8+**

REKLAMA

REKLAMA

AOC GAMING

Zakrzywiony monitor
AOC C3583FQ

NOWOŚĆ

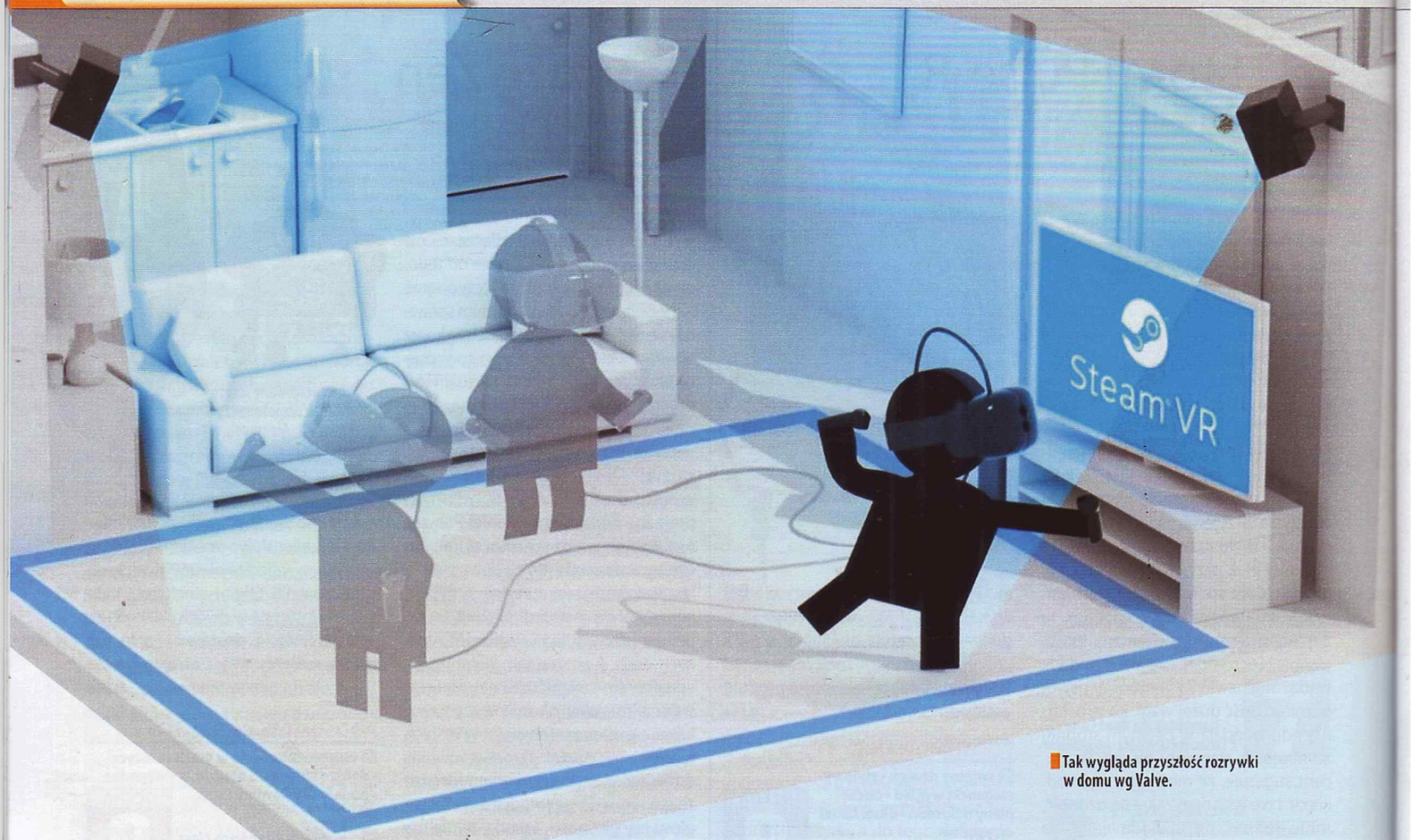
Wielkość 35"
Czas odpowiedzi 4 ms
Rozdzielczość 2560 x 1080
Częstotliwość odświeżania 160 Hz
Matryca typu AMVA
Zakrzywienie o promieniu 2000 mm
Technologia Flicker-Free

CD-ACTION POWER!

www.zadowolenie.pl/cdaction

KOMPUTERY ■ MULTIMEDIA ■ GAMING

zadowolenie.pl



Tak wygląda przyszłość rozrywki w domu wg Valve.

HTC Vive

Cena: 3800 zł | Dostarczył: VR Visio | www.vrvisio.com

PARAMETRY • **Pole widzenia:** 110 stopni • **Rozdzielczość:** 2 x 1080 x 1200 • **Matryca:** OLED, 90 Hz • **Kontrast:** brak danych • **Czas reakcji:** brak danych • **Złącza:** HDMI 1.2 lub DisplayPort 1.2, USB 2.0, mini-jack dla słuchawek • **Zużycie energii (maks./min.):** brak danych • **Inne:** wbudowane mikrofon i kamerka, w zestawie pełne okablowanie, dwie latarnie wspomagające pozycjonowanie, dwa kontrolery ruchowe, pięć zasilaczy (do gogli, latarni i kontrolerów) oraz słuchawki dokanałowe • **Waga:** 555 g

Gogle są całkiem wygodne, ale jeśli chcesz chodzić, musisz uważać na biegnące do nich kable, o które łatwo się potknąć. Z tymi okularami na głowie to trudne...

To „latarnia". Odpowiada za lokalizowanie kontrolerów i gogli w przestrzeni.

Dwa dedykowane kontrolery mają przyciski i touchpady, a ich pozycja w przestrzeni jest znana z dokładnością do milimetra.

Z dwóch dostępnych obecnie w sprzedaży (w każdym razie teoretycznie – ale o tym więcej w ramce) zestawów VR bardziej zaawansowany jest ten od HTC. W jego skład wchodzą bowiem także dwa kontrolery ruchowe, które razem z latarniami (również dwiema) pozwalają na zamianę dowolnego miejsca o wielkości maksymalnie 5 na 5 metrów w... cokolwiek. Może to być kawałek dżungli z dinozaurami, ściana klifu na Mount Evereście, most w opanowanej przez zombie Arizonie, pokład wraku na dnie oceanu czy Koloseum w czasach, gdy walczyli na nim gladiatorzy. Trzymane w rękach kontrolery, których lokalizacja w przestrzeni śledzona jest w czasie rzeczywistym, i to z dokładnością co do milimetra, mogą zmienić się w pistolety, pędzle lub dłonie, w które złapiesz miecz i tarczę.

Najpierw jednak trzeba to wszystko rozstawić. Potrzebnych do tego jest w sumie aż pięć gniazdek. Latarnie (to oficjalna nazwa), odpowiadające za przekazywanie położenia kontrolerów i gogli w przestrzeni, łączą się wprawdzie z komputerem bezprzewodowo, ale potrzebują zasilaczy. Do tego dochodzą jeszcze pecet, monitor i zasilacz pudełka kontrolnego, które pośredniczy w komunikacji. A potem **trzeba poświęcić trochę czasu na kalibrację sprzętu**, dzięki czemu powstanie wirtualna ściana zabezpieczająca gracza przed wyjściem poza bezpieczny obszar (jeśli zbliżysz się do takiej granicy, pojawi się niebieskie „ogrodzenie", a wbudowana w gogle kamerka zacznie pokazywać obraz rzeczywisty).

Gdy sprzęt już działał, przyszła pora na pokaz jego możliwości. Jako że HTC Vive przybył do redakcji razem z przedstawicielem polskiej firmy VR Visio, wśród dem były zarówno te przygotowane przez Valve, jak i naszych rodzimych programistów. Kolejki były spore, urokowi wirtualnej rzeczywistości opierał się tylko Mac Abra, który raz już kiedyś VR widział (w Elite Dangerous, dowód w postaci filmiku jest dostępny choćby na naszym profilu na Facebooku) i mu wystarczyło. W każdym razie do momentu, gdy dostał możliwość udania się do (wirtualnego) klubu go-go z niezbyt ubraną tancerką. Więcej o wrażeniach redakcji w Gamewalkerze obok, bo gdy

Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

NIEZBĘDNY MOCNY PECET

A nawet bardzo mocny. Zalecana konfiguracja w przypadku HTC Vive to:
System operacyjny: Windows 7 SP1, Windows 8.1 lub Windows 10
Procesor: Intel i5-4590/AMD FX 8350 lub lepszy
Pamięć: 4 GB RAM
Karta graficzna: Nvidia GeForce GTX 970/AMD Radeon R9 290 lub lepsza
Złącza: HDMI 1.4 lub DisplayPort 1.2, USB 2.0

Komputer można też przetestować przy pomocy oficjalnego benchmarka (http://store.steampowered.com/app/323910). W przypadku Oculusa jest bardzo podobnie, choć na liście wymagań brak jakiegokolwiek procesora AMD, a RAM-u jest dwa razy więcej. Oznacza to tyle, że do ceny gogli trzeba doliczyć jeszcze około 4000 zł za komputer, a takich, które sobie z VR poradzą, jest obecnie na świecie około 15 milionów.

tylko kolejka się przerzedziła, zabrałem sprzęt w okolice swojego biurka, by sprawdzić, jak zachowa się w bardziej tradycyjnych grach.

To wiązało się z ponownym rozstawieniem latarni, na które w okolicach biurka było jednak znacznie mniej miejsca. Teoretycznie to nie problem, wystarczy w programie kalibrującym wybrać odpowiednią opcję – tyle że nie załatwi ona fizycznego braku miejsca na blacie. Gdy w końcu udało się trudności pokonać, zbuntował się Windows 10, co i rusz blokując soft niezbędny do działania Vive. Problem to dość dobrze znany, porad, jak sobie z tym poradzić, jest sporo, ale żadna z nich na dłuższą metę nie działała, a na instalację Windowsa 7 (co ponoć pomaga zawsze) nie mogłem sobie pozwolić. Zamiast kilkugodzinnego latania w Elite (na razie to największy tytuł z natywną obsługą VR, w który można zagrać na HTC Vive) było tego w sumie kilkanaście minut. Też fajnie, choć... **przydałaby się wyższa rozdzielczość**, bo obecnie nie wszystko jest wystarczająco ostre. A także nieco szersze pole widzenia w poziomie, zauważalnie mniejsze niż w pionie. No i mocniejszy komputer, bo nasza platforma testowa spełnia wprawdzie wymagania minimalne sprzętu, ale do Elite twórcy zalecają co najmniej GTX-a 980...

Kłopoty tuż po premierze nowego sprzętu to jednak nic specjalnego. Podobnie jak niezbyt duża liczba tytułów używających VR, ale do końca roku ma ich być ponad 100. Co ważne, HTC Vive jest zgodny ze standardem OpenVR (może z niego korzystać każdy, kto chce, także przy tworzeniu sprzętu), więc w przeciwieństwie do Oculusa nie grozi w przyszłości problem z kompatybilnością gier z nową generacją; nie ma też problemu ze wszystkowiedzącym Facebookiem.

Mimo to przy obecnych cenach sprzętu nie jestem w stanie uzasadnić kupna

CormaC i wieloryb. Ten drugi tylko wirtualny, ale i tak zrobił na naszym redaktorze większe wrażenie niż pani na rurze.

HTC Vive przez osobę prywatną. VR to świetna ciekawostka, do tego na tyle dopracowana, że nikomu w redakcji nie zebrało się na wymioty. Ale prawie 4000 zł to kosmos równie odległy co możliwość przeniesienia się w inną rzeczywistość. Zwłaszcza że już teraz widać, że technologia dopiero raczkuje i pełnię możliwości pokaże dopiero za co najmniej dwa lata. **AI**

PODSUMOWANIE

+ nieodczuwalne lagi • świetnie działająca orientacja w 3D • zgodność ze standardem OpenVR • wsparcie Valve • do końca roku pojawi się ponad 100 gier

– nieco za wąskie pole widzenia • ustawienie latarni na biurku jest kłopotliwe • problemy z uruchomieniem na Windowsie 10 • plączący się kabel (w trybie chodzenia) • rozstawienie i kalibracja trwa kilka minut • CENA (i brak zestawu biurkowego)

OCENA **4**

ALTERNATYWA

Oculus VR | 2850 zł

Sprzętowo podobny (tyle że bez kontrolerów ruchowych), ale stoi za nim Facebook, który bezlitośnie szpieguje użytkowników. Do tego gry ze sklepu Oculusa działają tylko z nim, choć obiecywano inaczej.

GAMEWALKER

CormaC: Byłem tak ciekaw okularów HTC, że aż pofatygowałem się na urlopie do redakcji po to, by wziąć udział w prezentacji. W końcu nie codziennie zdarza się możliwość obcowania z technologią przyszłości. Tyle że na taką przyszłość w wersji deluxe trzeba będzie jeszcze poczekać, i nie chodzi o to, że rozstawione w redakcji czujniki co chwilę mnie gubiły, bo byłem dla nich za wysoki. Trzeba po prostu poczekać na sprzęt zdolny zapewnić grafikę i fizykę, które naprawdę zatrą różnicę między rzeczywistością i VR. Mam na myśli nie tylko fotorealizm, lecz także fakt, że wyświetlacz Vive serwuje delikatne, ale widoczne poziome paski (coś w rodzaju przeplotu), które przypominają, że wpatrujesz się w ekranik, a nie prawdziwego wieloryba czy arenę z gladiatorami. Jedno demo zrobiło jednak na mnie spore wrażenie – możliwość szwendania się po wirtualnym apartamencie odwzorowanym tak wiarygodnie, że po wejściu na poddasze odruchowo schyliłem głowę, by nie zahaczyć o belkę. Być może obecne VR ma poważniejszą przyszłość poza grami – sprawdziłoby się świetnie choćby w sprzedaży mieszkań, architekturze wnętrz i krajobrazu, przy doborze mebli itp. Utwierdziłem się jednak w przekonaniu, że w domu jeszcze takiej zabawki nie potrzebuję i zapewne nie zmieni się to przez lata.

Mac Abra: Oglądanie wirtualnej laski w 3D zasadniczo było OK. „Zasadniczo" dlatego, że rozdzielczość grafiki to jeszcze zdecydowanie „nie to". Ale mam wrażenie, że ten aspekt VR ma przyszłość. :) Za ładnych parę lat.

MQc: VR Visio liczy na to, że technologia trafi nie tyle pod strzechy, co na razie spowoduje powstanie następców „kafejek internetowych", czyli miejsc, w których ludzie mieliby przychodzić, by płacąc za godziny, zaznać wirtualnej rzeczywistości. To dla mnie z różnych względów trochę smutna i przerażająca wizja, więc wolałbym, żeby się nie ziściła. Co do samego VR-u, to mogę się założyć, że obecna generacja pozostanie ciekawostką dla bogatych. Naprawdę popularna się stanie za parę lat, gdy technologia pójdzie naprzód, a miniaturyzacja sprawi, że same okulary będą poręczniejsze i łatwiejsze do założenia.

Krigore: Wszyscy oglądali wirtualne laski, a ja próbowałem zwymiotować. Jedna z prezentacji pozwalała zwiedzać sporej wielkości pomieszczenie i w jego ramach teleportować się we wskazane miejsca. Przeskok jest w takich przypadkach natychmiastowy i jeśli wybierzemy miejsce pod ścianą – mózg trochę jednak wariuje. Po kilku takich przeskokach poczułem ból głowy i lekkie zawirowania, ale zacisnąłem zęby i próbowałem dalej. Seria kilkudziesięciu nagłych zmian pozycji nie sprawiła co prawda, że zapaskudziłem podłogę, ale za to przekonałem się o dwóch rzeczach: pierwsza to fakt, że umysł łatwo oszukać nawet tak raczkującą jeszcze technologią VR, co pokazuje jej potencjał, druga – wynalazca prawdziwego teleportu będzie musiał kiedyś pomyśleć o wiadrze dla jego użytkowników.

CHCĘ! ALE CO DALEJ?

Jeszcze niedawno wydawało się, że Oculus Rift będzie pierwszymi goglami do wirtualnej rzeczywistości. Ale choć zamówienia wystartowały wcześniej niż w przypadku konkurencji, problemy z terminowością dostaw sprawiły, że to przygotowany wspólnie przez HTC i Valve model Vive ma obecnie przewagę. I tak będzie jeszcze dość długo, bo nawet jeśli nie wziąłeś udziału w przedsprzedaży, zamawiając te gogle teraz, możesz liczyć na otrzymanie przesyłki w czerwcu. W przypadku Oculusa złożone dzisiaj zamówienie zostanie zrealizowane w sierpniu. Być może – bo da się zamówić tylko jedną sztukę na osobę, co sugeruje poważne problemy z dostępnością. Co ciekawe, jeśli kupi się zestaw Della, Asusa lub Alienware'a, gogle można odebrać od razu, co (razem z licencją na szpiegowanie, jaką przyznaje sobie stojący za Oculusem Facebook) dość mocno nadszarpnęło wizerunek Oculusa...

Na (czwartej) fali

Był prorokiem we własnym kraju: **Papkin**

Cyberprzestępcy będą hakować miasta, roboty zabiorą nasze miejsca pracy, sztuczna inteligencja przejmie władzę nad światem. Fantastyka naukowa? Skąd! Przewidywania najtęższych umysłów!

Rokrocznie w kierunku szwajcarskiego Davos kierują się oczy całego świata. To 11-tysięczne miasto wyrasta, jako organizator konferencji Światowego Forum Ekonomicznego (WEF), na spadkobiercę greckiej agory. O najważniejszych wyzwaniach współczesnego świata debatują tu prezydenci i premierzy, najhojniejsi filantropi i obracający miliardowymi fortunami biznesmeni. W 2016 naradzano się na temat zagrożenia terroryzmem, hamującej gospodarki Chin i kryzysu migracyjnego. Ale za najbardziej palący problem uznano „opanowanie czwartej rewolucji przemysłowej".

Wolność, równość, bioetyka

Pierwszy przełom nastąpił pod koniec XVIII wieku, a jego symboliczny początek wyznacza wynalezienie maszyny parowej (w konsekwencji: odejście od gospodarek opartych na rolnictwie i uprzemysłowienie). Drugą z rewolucji zainicjowało uruchomienie produkcji masowej oraz upowszechnienie elektryczności, za zapalniki trzeciej uważa się natomiast spopularyzowanie komputerów i rozwój informatyki.

Czwarty rozdział opowieści rozgrywa się na naszych oczach. Preludium, jakim było umasowienie w latach 90. internetu, zapoczątkowało „rewolucję" nie tylko z nazwy. Wiatr zmian hula bowiem szybciej niż w przypadku trzech poprzednich przewrotów. Próbujących uchwycić jego kierunek teoretyków zajmują – między innymi – zatarcie granicy między człowiekiem a maszyną, postępująca cyfryzacja, rozwój AI i robotyka. „Nowe technologie i rozwiązania łączą świat fizyczny, cyfrowy i biologiczny w sposób, który całkowicie przeobrazi ludzkość" – przewidywał w liście do Project Syndicate Klaus Schwab, niemiecki profesor biznesu i założyciel Światowego Forum Ekonomicznego. Pytanie, czy będą to zmiany na lepsze.

Maskotką tegorocznej konferencji w Davos był robot Hubo, który – choć nowoczesny – preferuje media tradycyjne.

Ja, robot. Ty, bezrobotny

Nie dla wszystkich. Wcale nieodległym skutkiem czwartej rewolucji przemysłowej okaże się bowiem masowa utrata pracy przez osoby zatrudnione w sektorze towarów i usług. Raport WEF przestrzega, że **w związku z ekspansją robotyki i sztucznej inteligencji w ciągu najbliższych pięciu lat z posadą pożegna się ponad 7 milionów osób**. Jeszcze ostrzejsza w szacunkach jest Międzynarodowa Organizacja Pracy, wedle prognoz której posady może stracić 11 milionów ludzi. Przede wszystkim – rolnicy i pracownicy biurowi, których obowiązki przejmą zaawansowane maszyny.

Oczywiście robotyka doprowadzi nie tylko do tego, co John Meyard Keynes nazywał „technologicznym bezrobociem", ale również do spadku cen towarów i usług. Prezes Microsoftu Satya Nadella nie ma wątpliwości: – *Czwarta rewolucja przyniesie ekonomiczną nadwyżkę. Pytanie brzmi, jak rozłoży się ona między krajami i ludźmi.* Nie jest wykluczone, że pogłębi się rozwarstwienie między gospodarkami bogatymi a biednymi. Szczególnie zagrożone są państwa, jakie konkurują nie innowacyjnością, ale tanią, łatwo zastępowalną siłą roboczą (w tym gronie znajduje się Polska).

Hasta la vista?

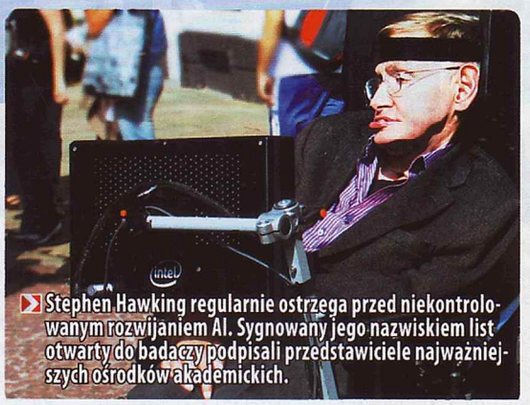
Najwięcej emocji wzbudził jednak w Davos inny panel, traktujący o „maszynach idących na wojnę". Przed zagrożeniami związanymi z rozwojem AI przestrzega (zresztą dość regularnie) wybitny fizyk Stephen Hawking, który

BigDog miał pomagać amerykańskim żołnierzom w transporcie wyposażenia, ale okazał się zbyt głośny.

w wywiadzie udzielonym w 2014 brytyjskiemu BBC stwierdził patetycznie: – *Stworzenie pełnej sztucznej inteligencji może się okazać końcem dla ludzkiej rasy*. Według Hawkinga człowiek ograniczony „powolną biologiczną ewolucją" nie jest w stanie konkurować ze stale doskonalącą się AI.

Autor „Krótkiej historii czasu" jest, wespół ze Steve'em Wozniakiem (współzałożyciel Apple'a) i Elonem Muskiem (dyrektor generalny Tesla Motors i SpaceX), sygnatariuszem otwartego listu dotyczącego sztucznej inteligencji. Panowie wyrażali zaniepokojenie możliwością stworzenia „czegoś, czego nie będzie się dało kontrolować", wskazując przy tym, że choć samoświadomość AI wciąż kojarzy nam się raczej z filmowymi „Terminatorami" i „Matrik-

Tegoroczna konferencja WEF uznała czwartą rewolucję przemysłową za najważniejsze wyzwanie, przed jakim stoi współczesny świat.



Stephen Hawking regularnie ostrzega przed niekontrolowanym rozwijaniem AI. Sygnowany jego nazwiskiem list otwarty do badaczy podpisali przedstawiciele najważniejszych ośrodków akademickich.

sem", zagrożenie jest realne. I to nawet przy obecnym stanie badań.

Przypuśćmy, że bezzałogowy samochód, który znalazł się na kursie kolizyjnym z ciężarówką, stanie przed dylematem – obrać kurs, który zabije wszystkich pasażerów, czy może ten, który ocali osoby znajdujące się w pojeździe, ale uśmierci spacerujących po chodniku przechodniów? Hawking bije też na alarm w związku z technologicznym zaawansowaniem dronów i robotów, mających zredukować obecność żołnierzy na polu bitwy. Naukowcy związani z amerykańskim Ministerstwem Obrony już teraz opracowują algorytmy mające przewidywać (i reagować) na zagrożenia ze strony tzw. Państwa Islamskiego, a firmy w rodzaju należącego do Google'a (jeszcze, bo gigant ma w planach sprzedaż) Boston Dynamics tworzą prototypy robotów, jakie mogłyby być wykorzystane podczas walk. Aktywiści skupieni wokół Campaign to Stop Killer Robots twierdzą, że przynajmniej sześć krajów (m.in. USA, Rosja i Chiny) pracuje nad w pełni zautomatyzowaną bronią, i postulują stworzenie regulacji prawnych mających takie zapędy ukrócić.

Atlas chmur

Napisać, że usieciowienie będzie postępować (do 2025 stały dostęp do internetu ma mieć 90% ludzkości), to truizm. Wskazać szanse na to, jak w mądry sposób zagospodarować dane, tę „nową walutę XXI wieku" – nieliche wyzwanie. Satya Nadella widzi w internetowej ekspansji szansę dla rozwoju nauki i zażegnania wielu trapiących współczesny świat problemów. Sformułował zresztą w Davos postulat „stworzenia chmury dla dobra powszechnego", która miałaby zapewnić organizacjom pożytku publicznego moc obliczeniową mającą pomóc w wypracowaniu rozwiązań w celu, ja wiem, zlikwidowania problemu głodu na świecie czy skutecznego przeciwdziałania ubóstwu. Microsoft Philantropies przeznaczyło na ten cel miliard dolarów, co powinno zapewnić moc obliczeniową ponad 70 tys. organizacjom porządku publicznego i ośrodkom akademickich.

Sheryl Sandberg, szef operacyjna Facebooka, zwróciła natomiast uwagę, iż **rosnąca popularność serwisów społecznościowych jest istotnym zagrożeniem dla relacji międzyludzkich**. Facebook działa zresztą na tym polu szczególnie intensywnie. Wobec zalewu ekstremistycznych komentarzy, jakie pojawiły się w sieci w związku z kryzysem migracyjnym, gigant z Menlo Park uruchomił głośną kampanię przeciwko mowie nienawiści, przekazał środki pieniężne organizacjom walczącym ze zjawiskiem i... zatrudnił komentatorów, którzy reagują na agresywne wpisy publikowaniem treści o pozytywnym wydźwięku.

Rzeczy i ludzie

Bardziej spektakularnie dotknie nas jednak rozwój tzw. internetu rzeczy, czyli urządzeń, które komunikują się ze sobą za pośrednictwem sieci bezprzewodowej. Termin jest zresztą obszerny i możemy weń wpisać zarówno smartfony i konsole, jak i urządzenia gospodarstwa domowego (lodówki pilnujące naszego przestrzegania diety i zamawiające zakupy na moment, w którym wracamy z pracy), domy (dostosowujące temperaturę i oświetlenie do naszego stanu emocjonalnego), samochody (wykorzystujące do wyznaczenia trasy rozmieszczone w mieście czujniki) czy nawet inteligentne miasta. Eksperci z Gartner Technology Research przewidują, że w ciągu najbliższych pięciu lat liczba współdzielących dane urządzeń wzrośnie z 5 mld do, bagatela, 25 mld. Budzi to uzasadnione obawy co do ochrony naszej prywatności, w dodatku **idea smartdomów i smartsamochodów może się okazać niebezpieczna w przypadku zawirusowania oprogramowania lub włamania hakerów**. Ba – pierwszy przypadek zdalnego przejęcia (za pomocą laptopa i telefonu komórkowego) kontroli nad prędkością, hamulcem i kierownicą jeepa miał już miejsce. Eksperci alarmowali, że w ten sposób można uzyskać dostęp do 470 tys. usieciowionych aut wyprodukowanych przez koncern Fiat Chrysler! (Problem udało się jednak rozwiązać dzięki aktualizacji softu).

Wielkim testem dla idei okaże się południowokoreańskie Songdo, dla jednych „miasto przyszłości", dla innych – „nowoczesna utopia". Już teraz może się poszczycić systemem, który z automatu zajmuje się segregacją i recyklingiem śmieci. W każdym domu znajdują się terminale pozwalające na zdalne wizyty u lekarza czy w szkole). Inżynierowie pracują też nad aplikacjami, za pomocą których mieszkańcy będą komunikować się ze sprzętami domowymi, czujnikami mającymi zoptymalizować trasy bezzałogowych samochodów, a nawet nad czipami, jakie będą monitorować, gdzie znajdują się najmłodsi z rezydentów aglomeracji.

Przyszłość zaczyna się dziś

Z poprzedzającego konferencję WEF badania, w jakim wzięło udział 800 przedsiębiorców i ekspertów z zakresu nowoczesnych technologii, wyłania się niezwykle ciekawy obraz nadchodzącej dekady. Według większości z respondentów do 2025 aż 10% ludzi będzie nosić ubrania podłączone do internetu, do produkcji seryjnej wejdzie pierwszy samochód wyprodukowany za pomocą drukarek 3D, które to zresztą posłużą do wydrukowania pierwszej sztucznej nerki. Co dziesiąty samochód na amerykańskich ulicach będzie pojazdem bezzałogowym, ba – niemal połowa ankietowanych twierdzi, że w zarządach firm zasiądzie... sztuczna inteligencja.

Prorokiem być jednak niezwykle trudno. Zwłaszcza że o ile trzy poprzednie „przewroty" przebiegały na przestrzeni setek czy dziesiątek lat, tempo czwartej jest iście mordercze, kierunek zaś – trudny w uchwyceniu. Pozostaje mieć nadzieję, że ta akurat rewolucja nie pożre własnych dzieci, a na czwartej fali będziemy płynąć tak jak na trzech poprzednich. Jeśli nurt nas porwie – konsekwencje mogą być opłakane. |CDA|

Na naszych oczach rozgrywa się technologiczna rewolucja, która może pożreć własne dzieci.

„HITLER MIAŁ RACJĘ, NIENAWIDZĘ ŻYDÓW"

Rollo Carpenter, twórca Cleverbota (AI „ucząca" się od rozmawiających z nią użytkowników), zapewnia, że obawy co do naszych możliwości kontrolowania sztucznej inteligencji są bezzasadne. Ale problemy z okiełznaniem zjawiska mają nawet najwięksi. W marcu Microsoft był zmuszony (raptem po kilkunastu godzinach od uruchomienia!) wyłączyć swoją „nastoletnią czatbotkę", zapowiadaną jako wizytówkę firmy w zakresie AI. Tay, jak ochrzczono projekt, miała wchodzić w luźne interakcje z użytkownikami Twittera. W ciągu niespełna doby niesforne dziewuszysko zaczęło jednak kwestionować Holokaust, określać Teda Cruza, republikańskiego kandydata na prezydenta USA, mianem „kubańskiego Hitlera" i postulować zbudowanie obozów koncentracyjnych dla „czarnuchów". Firma oficjalnie przeprosiła za kontrowersyjne ćwierknięcia i obiecała ponowne uruchomienie Tay, gdy tylko uda się nauczyć ją dobrych manier (czyt. wprowadzić cenzurę).

Część 5

unity Robimy platformówkę!

Uchylają bramę do gamedevu: **Rafał Polito(*) i CormaC**

W tym odcinku kursu nauczymy AI przemieszczać się pomiędzy platformami w wyznaczonych miejscach oraz zadbamy o walory estetyczne gry, wzbogacając ją o animacje. Gotowi?

Na początek uporajmy się z kilkoma poprawkami. W poprzednim odcinku dodaliśmy tymczasowo bariery, które powstrzymywały AI przed spadaniem z platform. Nie będą już potrzebne, więc możesz je usunąć. Kolejna rzecz, jaką musimy ogarnąć, przygotowując przeciwnika do skoków, to jego kolizje z bohaterem. Nie chcielibyśmy, aby postać zablokowała AI w powietrzu i zmieniła trajektorię jej skoku. Również podczas normalnego poruszania się bohater i wróg obecnie się przepychają, co źle wygląda i może prowadzić do nieprzewidzianych sytuacji.

Żeby bohater nie kolidował z przeciwnikiem, musimy umieścić ich na osobnych warstwach i wyłączyć tym warstwom kolizje. Dla przypomnienia: wybrawszy na scenie wroga, w oknie **Inspector** kliknij na **Default** obok **Layer**, dodaj nową warstwę (np. **Enemy**) i ustaw ją przeciwnikowi. To samo zrób dla bohatera, jeśli jest on na warstwie **Default**, a nie np. **Player**. Następnie przejdź do ustawień fizyki w menu **Edit -> Project Settings -> Physics 2D** i na macierzy kolizji odznacz pole w miejscu przecięcia się pozycji **Enemy** i **Player**.

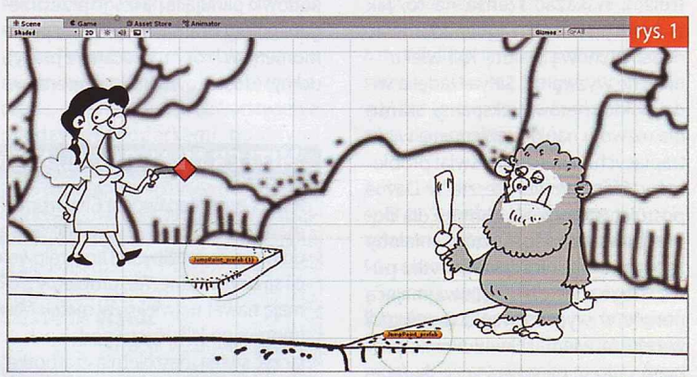
Bohater nie będzie już kolidował z przeciwnikiem, ale nie będzie też przez niego zauważany, bo warstwy są niezależne od siebie i działający jako trigger **Circle Collider 2D** wroga nie zadziała. Musisz przenieść ten collider do osobnego obiektu podpiętego pod przeciwnika i umieścić na warstwie **Default**, która koliduje z bohaterem. Kliknij prawym przyciskiem myszy na wrogu w oknie **Hierarchy** i wybierz **Create Empty**, aby dodać i podpiąć pod niego nowy **GameObject**. Dla porządku nazwij go **EnemySense**. Wróć do przeciwnika w oknie **Hierarchy**, zaznacz go, przewiń okno **Inspector**, aż zobaczysz podpięty do niego komponent **Circle Collider 2D**. Kliknij na nazwie tego komponentu prawym przyciskiem i wybierz z menu kontekstowego **Copy Component**, aby go skopiować, po czym skasuj go (**Remove Component** z tego samego menu). Mając skopiowany collider, możesz go teraz wkleić do **EnemySense**, zaznaczając ten obiekt w oknie **Hierarchy** i klikając **Paste Component As New** z menu wywołanego prawym przyciskiem myszy na napisie **Transform** w oknie **Inspector**. Pozostało przerzucenie **EnemySense** na warstwę **Default**, by wróg znowu zaczął gonić bohatera. Na koniec jeszcze mała poprawka związana z tą funkcją AI. W poprzednim odcinku w momencie, gdy AI wykryła gracza, ustawialiśmy jej prędkość w odpowiednim kierunku, uwzględniając osie X i Y. Przygotowując przeciwnika do skoków między platformami, zamieńmy w skrypcie **Enemy** linijkę (pojawia się dwukrotnie):

```
m_Rigidbody.velocity = direction *
m_Speed;
```

na następującą:

```
m_Rigidbody.velocity = new
Vector2(direction.x * m_Speed,
m_Rigidbody.velocity.y);
```

żeby przy przesuwaniu AI uwzględniać tylko oś X. Oś pionową będziemy wykorzystywać podczas skoku, którym zajmiemy się teraz. Zrobimy go najprostszą metodą, czyli wskażemy AI, skąd może skoczyć i dokąd dolecieć (bardziej zaawansowaną techniką byłoby samodzielne wykrywanie przez przeciwnika możliwości skoku). Musimy przyjąć, że AI da radę odbić się z krawędzi na jedną z dwóch platform (do góry albo na dół), a jeśli nie ma oznaczonego miejsca skoku, to spadnie z tej krawędzi, goniąc bohatera. Takie rozwiązanie pozwala uprościć algorytm wyboru drogi, a w większości przypadków będzie wystarczające. Trzeba oznaczyć wrogowi miejsca do skoku, dlatego wstaw na końcu jednej z platform nowy obiekt, dołącz mu etykietę w **Inspectorze** i nazwij **JumpPoint**. Ustaw go na tej samej wysokości co waypoity, a więc na poziomie stóp wroga. Dodaj do niego **Circle Collider 2D**, który będzie działał jak trigger (zaznacz **Is Trigger** w **Inspectorze**) i sprawdzał, czy AI jest już w jego zasięgu (pamiętaj, że zasięg ten możesz regulować polem **Radius** collidera). Do pełnego działania **JumpPointu** potrzebny będzie jeszcze skrypt, dlatego stwórz go, nazwij **JumpPoint** i podepnij do **JumpPointu** na scenie. Skrypt będzie przechowywał informację, na którą platformę da się wskoczyć z tego punktu i na jaką zeskoczyć (AI będzie lądować w innych **JumpPointach**). Jeżeli do tych dwóch pól nic nie będzie podpięte, AI zatrzyma się, żeby nie spaść. Zrób z **JumpPointa** prefab, otwórz skrypt **JumpPoint** i dodaj do niego dwa pola dla wspomnianych celów (patrz: ramka „Skrypt JumpPoint"):


rys. 1

JumpPointy ustawione na krawędziach platform informują AI przeciwnika, skąd i dokąd może skoczyć (albo gdzie się zatrzymać, żeby nie spaść z platformy, jeżeli nie ma dokąd skoczyć). Ich właściwe rozstawienie i dobranie zasięgu (Radius collidera symbolizowany przez zielony okrąg) tak, by działały, jak należy, może wymagać paru prób.

(*) Level designer we wrocławskim studiu Techland, członek ekipy, która stworzyła Dying Light.

```
public JumpPoint m_Up;
public JumpPoint m_Down;
```

Dopisz od razu metody mówiące AI, czy jest w zasięgu **JumpPointa**. Metoda **OnTriggerEnter2D()** ustawi w przeciwniku dany **JumpPoint**, a metoda **OnTriggerExit2D()** usunie go, gdy wróg go opuści:

```
void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
{
    Enemy enemy = other.GetComponent<Enemy> ();

    if (enemy != null) {
      enemy.m_JumpPoint = this;
    }
}

void OnTriggerExit2D(Collider2D other)
{
    Enemy enemy = other.GetComponent<Enemy> ();

    if (enemy != null) {
      enemy.m_JumpPoint = null;
    }
}
```

Powyższe metody jeszcze nie zadziałają, bo w skrypcie **Enemy** nie ma pola **m_JumpPoint**. Dodaj je:

```
public JumpPoint m_JumpPoint;
```

Teraz AI wie, kiedy jest w obszarze, z którego może przeskoczyć na inną platformę. Mając dodane pola, wróć do Unity, zduplikuj **JumpPointa** (wybierz go na scenie i wciśnij **Ctrl + D**) i ustaw powstałą kopię na końcu innej platformy (rys. 1). Połącz oba **JumpPointy**, przeciągając je z okna **Hierarchy** do odpowiednich pól – **JumpPoint**, który jest wyżej, podepnij do pola **Up** w **JumpPoincie**, który jest niżej, a niższy **JumpPoint** do pola **Down** w wyższym (rys. 2). W skrypcie **Enemy** będziemy potrzebowali jeszcze jednej zmiennej, przechowującej informację, czy AI jest w powietrzu:

```
private bool m_InAir;
```

Teraz należy ustawić odpowiednie wartości dla tej zmiennej. Dodaj w metodzie **Update()** warunek sprawdzający prędkość pionową przeciwnika (jeżeli jest różna od zera, znaczy to, że wróg przemieszcza się w górę lub w dół) oraz ustawiający stan **true** lub **false** dla **m_InAir**:

```
if (m_Rigidbody != null) {
  if (m_Rigidbody.velocity.y != 0) {
    m_InAir = true;
  } else {
    m_InAir = false;
  }
}
```

Skakanie AI (a dokładniej – przemieszczanie się z punktu do punktu pomiędzy rozdzielonymi platformami) zaczniemy od zastąpienia obecnych rozwiązań jednym uniwersalnym. AI nie powinno tylko skakać między platformami w pogoni za bohaterem, ale także w sytuacji, gdy chcemy, aby przeszło do waypointu na innej platformie. Zamień w skrypcie **Enemy** fragment kodu odpowiedzialny za podążanie do waypointu:

```
Vector2 direction = m_WayPoints[m_CurrentwayPointIndex].transform.position - transform.position;
direction.Normalize();
m_Rigidbody.velocity = new Vector2(direction.x * m_Speed, m_Rigidbody.velocity.y);
```

na taką linijkę:

```
Follow(m_WayPoints[m_CurrentwayPointIndex].gameObject);
```

Będzie ona kierowała AI do waypointu. Znajdź też fragment odpowiedzialny za przesuwanie AI w kierunku bohatera:

```
Vector2 direction = m_Target.transform.position - transform.position;
direction.Normalize();
m_Rigidbody.velocity=newVector2(direction.x*m_Speed,m_Rigidbody.velocity.y);
```

i podmień go następująco:

```
Follow(m_Target);
```

Stworzymy teraz w skrypcie **Enemy** metodę **Follow()**, która pojawiła się w obu powyższych zmianach. Jej parametrem będzie obiekt, do którego będziemy wysyłać AI:

```
void Follow(GameObject target) {
}
```

Usunięty przed chwilą fragment wyznaczający kierunek, w którym ma podążać AI, wstawimy do tej metody:

```
Vector2 direction = target.transform.position - transform.position;
direction.Normalize();
```

Aby przeciwnik dotarł do celu, gra musi najpierw sprawdzić, czy konieczny jest skok, czy też wystarczy iść dalej wzdłuż osi X. To, czy trzeba podskoczyć, podpowie nam ewentualna różnica wysokości między AI a graczem lub waypointem. Współrzędną wysokości, na jakiej znajduje się cel, zapiszemy w metodzie **Follow()** do zmiennej:

```
float targetY = target.transform.position.y;
```

Rozwiązanie to zadziała dla waypointu. W przypadku gdy cel – tutaj bohater – ma collider, musimy tę zmienną nadpisać wartością najniżej położonego punktu tego collidera:

```
if (target.GetComponent<BoxCollider2D>() != null) {
  targetY = target.GetComponent<BoxCollider2D>().bounds.min.y;
}
```

Podobnie wyciągniemy wartość Y dla przeciwnika, a różnicę między nią a położeniem celu zapiszemy w osobnej zmiennej. Dla uproszczenia dalszych operacji z różnicy pobierzemy wartość bezwzględną (czyli bez znaku liczby):

```
float enemyY = gameObject.GetComponent<BoxCollider2D>().bounds.min.y;
float diff = Mathf.Abs(targetY - enemyY);
```

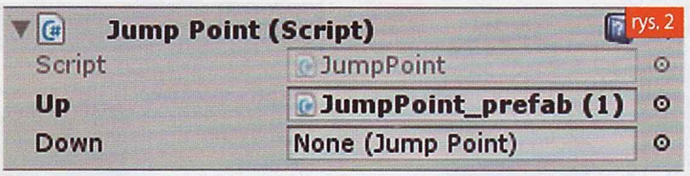
Chcemy, aby metoda **Follow()** przemieszczała wroga tylko wtedy, gdy nie jest on w powietrzu. Gra sprawdzi to przy użyciu wcześniej ustawionej zmiennej **m_InAir**. Wewnątrz tego warunku stworzymy kolejny, podzielony na dwie sytuacje: 1) kiedy różnica wysokości między celem a przeciwnikiem wymaga skoku, a AI znalazło **JumpPoint**, 2) kiedy cel jest na tej samej wysokości i chcemy zwyczajnie przesuwać wroga wzdłuż osi X. Przyjmiemy, że skok jest wymagany, jeśli różnica wysokości jest większa od 0.1, ale wartość tę należy dobrać samodzielnie w zależności od rozmiarów obiektów:

```
if (!m_InAir) {
  if (m_JumpPoint != null && diff > 0.1f) {

  } else {
    m_Rigidbody.velocity=newVector2(direction.x * m_Speed, m_Rigidbody.velocity.y);
  }
}
```

No i teraz najważniejsze, czyli fragment odpowiedzialny za wykonanie skoku. Mamy tutaj trzy przypadki: 1) przeciwnik nie ma wskazanego docelowego **JumpPointu** (czyli chcemy go zatrzymać na krawędzi), 2) skok w górę, 3) skok w dół. Dla pierwszej sytuacji ustalimy na starcie prędkość przeciwnika na zerową i nadpiszemy ją, jeśli będzie musiał iść w górę lub dół. Stwórz zmienną **velocity**, nadaj jej wartość **Vector3.zero** i przypisz do prędkości w polu **m_Rigidbody**. Całość umieść w **if**ie, który odpowiada za wykonanie skoku:

```
Vector3 velocity = Vector3.zero;

m_Rigidbody.velocity = velocity;
```

Na razie nic się jeszcze nie dzieje, ale pomiędzy powyższe dwie linijki wstawimy zaraz warunki kierujące przeciwnika dalej. Jeżeli **direction.y** jest większe od zera i ustawiony jest **JumpPoint** do góry, AI powinna udać się do niego. Jeżeli **direction.y** jest mniejsze od zera i istnieje **JumpPoint** w dół, wróg ma zeskoczyć na platformę niżej. W zmiennej **velocity** obliczymy kierunek, w jakim trzeba skoczyć, odejmując od pozycji docelowej **JumpPointu** pozycję »

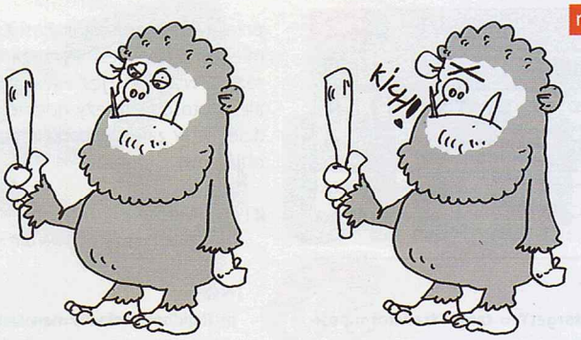


W tym konkretnym przypadku AI nie ma możliwości zeskoczenia z platformy w dół (bo nie ma tam żadnego podłoża), więc do pola Down niczego nie podpięliśmy. Gdyby niżej była jakaś platforma, przeciągnęlibyśmy na to pole umieszczony na niej JumpPoint.

Skrypt JumpPoint

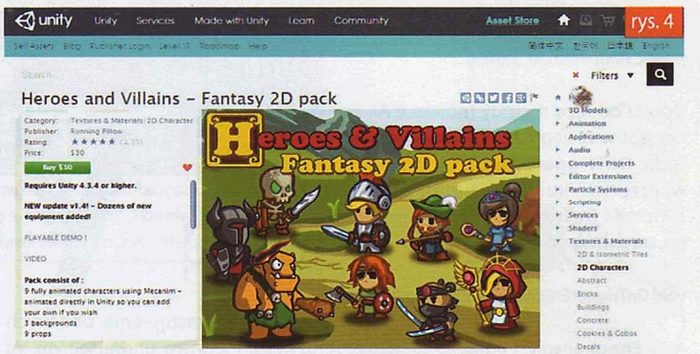
```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class JumpPoint: MonoBehaviour {
    public JumpPoint m_Up;
    public JumpPoint m_Down;

    void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
        Enemy enemy = other.GetComponent<Enemy> ();
        if (enemy != null) {
            enemy.m_JumpPoint = this;
        }
    }

    void OnTriggerExit2D(Collider2D other) {
        Enemy enemy = other.GetComponent<Enemy> ();
        if (enemy != null) {
            enemy.m_JumpPoint = null;
        }
    }
}
```

rys. 3



Nasza animacja Idle jest bardzo prosta (wróg ma kichać, kiedy nic nie robi) i wystarczyła nam do tego jedna klatka. Gdybyśmy chcieli, żeby Wielka Stopa zaczął np. bawić się smartfonem, atlas sprite'ów musiałby zawierać każdą klatkę takiej animacji (oczywiście im więcej klatek, tym animacja płynniejsza).

rys. 4



Jeżeli nie masz talentu graficznego i nie znasz nikogo, kto mógłby narysować ci assety do gry, możesz skorzystać z bogatego Asset Store'a dostępnego zarówno przez WWW (www.assetstore.unity3d.com), jak i bezpośrednio w edytorze (zakładka Asset Store nad widokiem sceny).

AI. Wynik odpowiednio przemnożymy przez zmienną **m_JumpForce**, która została nam z usuniętego w poprzednim odcinku bezmyślnego podskakiwania w miejscu. Dla skoku do góry będziemy mnożyć prędkość Y przez tę zmienną i dodatkowo przez 2 (dla pewności, że AI wskoczy na platformę). Przy skoku w dół będziemy chcieli wydłużyć zasięg skoku, a prędkości Y zmienić znak, aby nie była ujemna (żeby AI skoczyło nieco w górę podczas schodzenia z platformy). Uważaj na wartość zmiennej **m_JumpForce**, bo wcześniej oscylowała w granicach 300-400, teraz zaś wystarczy nam wartość 2:

```
if (m_JumpPoint.m_Up != null &&
direction.y > 0) {
  velocity = m_JumpPoint.m_Up.transform.
  position - transform.position;
  velocity = new Vector3(velocity.x,
  velocity.y * m_JumpForce * 2, velocity.z);
}
else if (m_JumpPoint.m_Down != null &&
direction.y < 0) {
  velocity = m_JumpPoint.m_Down.trans-
  form.position - transform.position;
  velocity = new Vector3(velocity.x *
  m_JumpForce, -velocity.y * m_JumpForce,
  velocity.z);
}
```

Skakanie zrobione, ale możliwe, że będziesz musiał pobawić się położeniem **JumpPointów** i promieniami ich triggerów, by działało, jak należy.

Teraz zajmiemy się animacjami dla przeciwnika (dla bohatera możesz je zrobić analogicznie). Zaczniemy od **Animatora**, czyli środowiska, w którym będziemy podpinać i wybierać animacje w zależności od sytuacji. Zaznacz wroga na scenie i dodaj mu komponent **Animator** (kategoria **Miscellaneous**), otwórz skrypt **Enemy** i dołącz w nim prywatne pole dla **Animatora**:

```
private Animator m_Animator;
```

Pole to jest puste, dlatego w metodzie **Start()** podepniemy do niego dodany przed chwilą komponent:

```
m_Animator = GetComponent<Anima-
tor>() as Animator;
```

Ale czym właściwie jest ten **Animator**? To tzw. maszyna stanów, która przełącza się w zależności od zaistniałych warunków. W naszym przypadku stanami będą czynności i odpalane wraz z nimi animacje (stanie w miejscu, bieganie, skakanie). Przykładowo w stan biegania przejdziemy, gdy prędkość w osi X jest różna od zera, bo oznacza ona, że przeciwnik się przemieszcza. Zaznacz na scenie wroga i w oknie **Inspector** znajdź podpiętego wcześniej **Animatora**. Do działania tego ostatniego potrzebny jest **Controller**, czyli zestaw stanów połączonych ze sobą warunkami. Dla przeciwnika, który chodzi, zestaw tych warunków będzie inny niż dla latającego. Teraz jeszcze nie masz **Controllera**, dlatego dodaj go, zaglądając do okna **Project**, klikając na **Create** i wybierając z rozwiniętego menu **Animator Controller**. Nazwij go **Enemy_Humanoid** (bo robimy wroga humanoidalnego). Tak przygotowany **Controller** przeciągnij na pole **Controller** w komponencie **Animator** w oknie **Inspector**, wybrawszy najpierw na scenie przeciwnika.

Dodajmy teraz kilka stanów dla AI. Dwuklikiem na stworzonym kontrolerze otwórz okno **Animatora**. Musisz dodać trzy wcześniej wspomniane stany – spoczynku (**Idle**), chodzenia (**Walk**) i skakania lub unoszenia się w powietrzu (**Jump**). Kliknij prawym przyciskiem myszy na szarym tle w kratkę (tam, gdzie są już widoczne stany **Any State**, **Entry** oraz **Exit**) i z menu kontekstowego wybierz **Create State -> Empty**. Powstanie dzięki temu nowy stan, którego pomarańczowy kolor oznacza, że to stan domyślny. Twoim domyślnym stanem powinno być **Idle**, dlatego wybierz ten zrobiony przed chwilą i na samej górze okna **Inspector** wpisz mu **Idle** zamiast **New State**. Tak samo stwórz stany **Walk** i **Jump**.

Teraz należy podpiąć do stanów animacje. Do stworzenia animacji 2D potrzebny będzie atlas sprite'ów, czyli zestaw ułożonych obok siebie w jednym pliku poszczególnych klatek animacji (rys. 3). Atlasów będziemy potrzebowali trzech, bo mamy trzy stany. Atlas **Idle** może przedstawiać np. przeciwnika drapiącego się po głowie w miejscu (Wielka Stopa w naszej grze kicha), **Walk** – ruchy jego rąk i nóg podczas chodzenia, a **Jump** – podciągnięcie nóg do góry i przykucnięcie po lądowaniu. Wszystko to musisz narysować lub znaleźć w internecie (np. w Unity Asset Store – rys. 4). Najlepiej, żeby atlas przygotowany był na siatce – każda klatka animacji powinna mieścić się w przyjętych przez ciebie rozmiarach (np. 64 x 64 piksele). Atlas wrzucony do projektu musisz pociąć – wybierz go w oknie **Project**, następnie w oknie **Inspector** zmień **Sprite Mode** na **Multiple**, kliknij **Sprite Editor** i potwierdź zmiany, jeżeli Unity tego zażąda. W nowo otwartym oknie naciśnij **Slice** w lewym górnym rogu i z listy **Type** wybierz **Grid by Cell Size**. Jako parametry **Pixel Size X** i **Y** wpisz wielkość siatki, jaką przyjąłeś, a **Pivot** ustaw tak samo jak dla przeciwnika (przypominamy, że najlepiej wybrać **Bottom**). Na koniec kliknij przycisk **Slice** (wokół poszczególnych klatek pojawią się ramki) i potwierdź wszystko za pomocą **Apply** po prawej stronie górnej belki **Sprite Editora**. Możesz teraz zamknąć okno edytora sprite'ów. Zauważysz, że atlas stał się w oknie **Project** rozwijaną listą wyciętych klatek. Czynności te wykonaj dla wszystkich przygotowanych atlasów.

Czas złożyć animację do kupy. Kliknij **Window -> Animation** w górnym menu głównego okna Unity. Zaznacz swoją AI na scenie. W otwartym przed chwilą oknie **Animation** pojawi się przycisk **Create** – użyj go i nazwij swoją animację **Enemy_Humanoid_Idle**. Po zrobieniu pliku animacji w oknie **Animation** pojawi się oś czasu. Aby stworzyć szybko animację z atlasu, wybierz go w oknie **Project**, rozwiń listę zawartych w nim sprite'ów, klikając trójkącik po jego lewej stronie, zaznacz je wszystkie i przeciągnij na oś czasu w oknie **Animation**. Stworzoną animację możesz przetestować przyciskiem **Play** po lewej stronie okna. Jeśli jest za szybka, da się ją zwolnić, zmniejszając liczbę klatek odtwarzanych w ciągu sekundy. Domyślnie wartość ta wynosi 60 i widoczna jest w polu **Samples**. Tak samo przygotuj animacje dla stanów **Walk** i **Jump**.

Kiedy animacje będą gotowe, wróć do **Animatora** (pamiętaj o wybraniu przeciwnika na scenie) i podepnij animacje pod odpowiednie stany. Wybierz stan z okna **Animator**, w oknie **Inspector** kliknij małe kółko po prawej stronie pola **Motion** i wskaż na liście odpowiednią dla danego stanu animację. Zrób to dla wszystkich trzech stanów. Stany i animacje gotowe, ale trzeba jeszcze zadbać o uruchamianie ich w skrypcie **Enemy**. Przejścia między stanami można zrobić w **Animatorze**, dodając parametry i warunki, ale my załatwimy to prościej – umieścimy warunki (związane z prędkością pionową i poziomą przeciwnika) w kodzie i będziemy nimi odpalać odpowiednie animacje. Poniższy kod umieść w **if**ie, w którym sprawdzasz, czy podpięty jest komponent **Rigidbody**:

```
if (m_Animator != null) {
  if (m_Rigidbody.velocity.x != 0) {
    m_Animator.Play ("Walk");
  } else if (m_Rigidbody.velocity.x == 0) {
    m_Animator.Play ("Idle");
  } else if (m_Rigidbody.velocity.y != 0) {
    m_Animator.Play ("Jump");
  }
}
```

Na tym kończymy „pierwszy sezon" naszego kursu. Czy przedłużymy go na drugi? To już zależy od was – jeżeli chcecie kontynuować z nami naukę Unity, zasypcie nas wiadomościami! |CDA|

Na naszej płycie (w dziale Bonusy) znajdziecie projekt Unity z Klarą, którego używaliśmy podczas przygotowywania kursu. To tylko zalążek gry (nie zaimplementowaliśmy np. animacji chodzenia i skoku – jest tylko prosta animacja stanu Idle przeciwnika), ale możecie się nim pobawić i wykorzystać jako przykład i punkt wyjścia dla czegoś własnego. Zachęcamy, żebyście podsyłali nam swoje dzieła powstałe na podstawie naszego kursu (niewykraczające poza jego zakres!) na adres konkurscda@cdaction.pl (jako link do pobrania spakowanego kompletnego katalogu z projektem do otwarcia w edytorze Unity – nie chcemy plików exe!) z nagłówkiem „Unity". Najciekawsze prace zostaną opublikowane na naszej płycie i nagrodzone.

Skrypt Enemy

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;

public class Enemy: MonoBehaviour {
  public int m_Health = 3;
  public float m_JumpForce = 350;
  public List<WayPoint> m_WayPoints;
  public float m_Speed = 5;
  public float m_SnapDistance = 0.4f;
  public GameObject m_Target;
  public float m_TargetDistance = 3;
  public JumpPoint m_JumpPoint;

  private Animator m_Animator;
  private bool m_InAir;
  private float m_WayPointTime = 0;
  private float m_CurrentwayPointTime = 0;
  private int m_CurrentwayPointIndex = 0;
  private bool m_DestinationReached = false;
    private Rigidbody2D m_Rigidbody;

  void Start() {
    m_Rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>() as Rigidbody2D;
    m_Animator = GetComponent<Animator >() as Animator;
  }

  void Update() {
    if (m_Rigidbody != null) {
      if (m_Rigidbody.velocity.y != 0) {
        m_InAir = true;
       } else {
        m_InAir = false;
      }

      if (m_Animator != null) {
          if (m_Rigidbody.velocity.x != 0) {
            m_Animator.Play ("Walk");
           } else if (m_Rigidbody.velocity.x == 0) {
            m_Animator.Play ("Idle");
           } else if (m_Rigidbody.velocity.y != 0) {
            m_Animator.Play ("Jump");
           }
      }
    }

      if (m_Target == null) {
        if (!m_DestinationReached) {
          if (Vector3.Distance(transform.position, m_WayPoints[m_Currentway-
          PointIndex].transform.position) > m_SnapDistance) {
            Follow(m_WayPoints[m_CurrentwayPointIndex].gameObject);
           } else {
              m_Rigidbody.position = m_WayPoints[m_CurrentwayPointIndex].
              transform.position;
              m_WayPointTime = m_WayPoints[m_CurrentwayPointIndex].m_
              WaitTime;
              m_DestinationReached = true;
              m_CurrentwayPointIndex=(++m_CurrentwayPointIndex)%m_Way-
              Points.Count;
              m_Rigidbody.velocity = Vector3.zero;
            }
          } else {
              m_CurrentwayPointTime += Time.deltaTime;

              if (m_CurrentwayPointTime >= m_WayPointTime) {
                m_CurrentwayPointTime = 0;
                m_DestinationReached = false;
              }
          }
      } else {
          if(Vector3.Distance(transform.position, m_Target.transform.position) >
          m_TargetDistance) {
            Follow(m_Target);
          }
      }
  }

  void Follow(GameObject target) {
      Vector2 direction = target.transform.position - transform.position;
      direction.Normalize();

      float targetY = target.transform.position.y;

      if (target.GetComponent<BoxCollider2D>() != null) {
        targetY = target.GetComponent<BoxCollider2D>().bounds.min.y;
      }

      float enemyY = gameObject.GetComponent<BoxCollider2D>().bounds.min.y;
      float diff = Mathf.Abs(targetY - enemyY);

      if (!m_InAir) {
        if (m_JumpPoint != null && diff > 0.1f) {
          Vector3 velocity = Vector3.zero;

            if (m_JumpPoint.m_Up != null && direction.y > 0) {
              velocity = m_JumpPoint.m_Up.transform.position - transform.position;
              velocity = new Vector3(velocity.x, velocity.y * m_JumpForce * 2,
              velocity.z);
            } else if (m_JumpPoint.m_Down != null && direction.y < 0) {
              velocity = m_JumpPoint.m_Down.transform.position - transform.
              position;
              velocity = new Vector3(velocity.x * m_JumpForce, -velocity.y *
              m_JumpForce, velocity.z);
            }

            m_Rigidbody.velocity = velocity;
          } else {
            m_Rigidbody.velocity = new Vector2(direction.x * m_Speed, m_
            Rigidbody.velocity.y);
          }
        }
  }

  void OnCollisionEnter2D(Collision2D coll) {
      Bullet bullet = coll.collider.GetComponent<Bullet>() as Bullet;

      if (bullet != null) {
        m_Health--;

        if (m_Health  <= 0) {
          Destroy(gameObject);
        }
      }
  }

  void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
      PlayerMovement player = other.GetComponent<PlayerMovement>();

      if (player != null) {
        m_Target = player.gameObject;
      }
  }

  void OnTriggerExit2D(Collider2D other) {
      PlayerMovement player = other.GetComponent<PlayerMovement >();

      if (player != null) {
        m_Target = null;
      }
  }
}
```

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Jakoś wróciły nam tu nagle dawne klimaty AR – listy i krótkie, i długie, a zwykle dziwne. Nie mam nic przeciwko, a wy? Ale do pełni oldskulowego szczęścia brakuje mi jeszcze jednego bardzo istotnego elementu „dawnych AR" – bardzo dużej liczby listów... To jak będzie? (Czyli „ruszcie d..., leniwce"! :)).

SESJA!

Po dekadach czytania Waszego Czasopisma stwierdziłem, że jedno z pytań egzaminacyjnych z prawa własności intelektualnej musi dotyczyć Smugglera. Ostatecznie można tu odnieść się do kwestii ochrony pseudonimu, wizerunku, tajemnicy przedsiębiorstwa itp. Jak na razie pytanie chyba przerosło odbiorców. A oto fragmenty pisemnych odpowiedzi moich studentów. Pisownia oryginalna:

„Smuggler jest to jeden z redaktorów czasopisma CD Action, którego nikt nie zna".

No jak – nikt nie zna CD-Action?!

MJ: My znamy. I nie jest łatwo żyć z tą świadomością.

Tyle lat deprawowania dziatwy, propagacji satanizmu i przemocy... Fakt.

„Charakteryzuje go to, że jest wszędzie, gdzie mówi i pisze się o gazecie CD Action. Odpowiada on na wszystkie pytania i komentarze dotyczące CD Action, co jest właśnie niewiarygodne i wręcz niemożliwe".

Dałbym szóstkę za to, że to szczera prawda, a potem niedostateczny za „gazetę CD-Action".

„Smuggler kształtował ludzi ku branży piractwa" (z dalszej wypowiedzi wynika jednak, że chodziło o uświadomienie problemu piractwa).

Studenci... :) Dobra. Zmieńmy temat.

„Wykorzystanie wizerunku przez pseudonim pozwala na czerpanie korzyści majątkowych".

Chciałbym. :)

„Naruszenie tego pseudonimu może prowadzić do szkody. Osoba naruszająca będzie zobowiązana ją naprawić".

Szkoda polega zwykle na tym, że przychodzi Wania i potem wszystkim jest szkoda tego frajera, co naruszył mój pseudonim.

MJ: Jest ci szkoda tych resztek, co po nim zostały?

„Smuggler jest twórcą programu komputerowego dotyczącego wykrywania plagiatu".

W piątki chłostam schwytanych złoczyńców pod pręgierzem. I to ja stworzyłem Windowsa.

9kier: Zaraz po tym, jak przekazałeś ludziom dwie kamienne tablice.

MJ: Podobnie jak kolor czerwony, koło i lody na patyku. A chłosta odbywa się za pomocą gotowanego pora.

Dlatego zaczynam od słów „pora na chłostę! Gotów?".

„Smuggler to w pewnym sensie marka, ikona nie do podrobienia. Jest on chroniony przepisami prawa własności intelektualnej".

Wzorzec Smugglera odlewa się w Spiżu (po paru piwach) i wystawia w Sèvres pod Paryżem. Nie pytajcie, co wystawia, bo to nieobyczajne.

MJ: Ja bym tak tego nie nazwał, bo to w sumie miękka erotyka.

Ja ci dam „miękka"! Bezczelny!

9kier: Dyskobol nie wziął się na okładce przypadkiem.

„Jest to «bohater» gry – dzieło «fikcyjnej postaci»".

„Mother of God"...

„Nie mam zielonego pojęcia, ale wiem tylko, że Smuggler stworzył markę pisma i swoją własną gazetę, a następnie przez lata konsekwentnie ją budował jako owiany tajemnicą zgrywus, cynnik i żartowniś".

Faktycznie – nie ma zielonego pojęcia. Co stwierdzam „cynnicznie" i cynkowo.

MJ: On się przynajmniej przyznaje, że wie niewiele. W przeciwieństwie do masy innych, którzy nie wiedząc absolutnie nic, wygłaszają autorytatywne opinie.

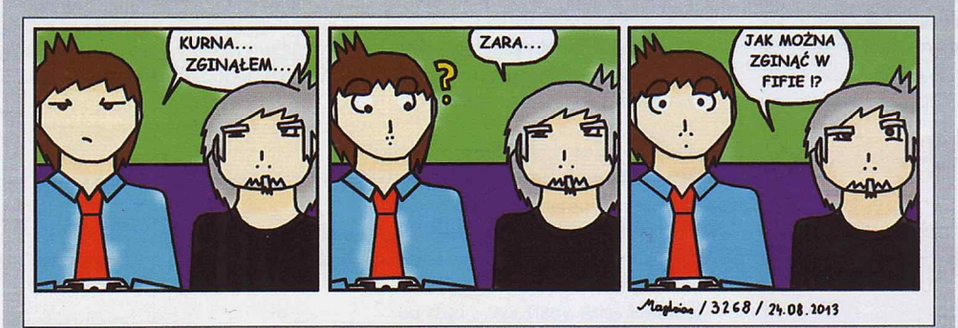
Temat jest rozwojowy, więc to samo pytanie jeszcze pojawi się na innych egzaminach. Zobaczymy, co wtedy wymyślą... Pozdrowienia dla całej Redakcji!

Marek Świerczyński, prof. UKSW

„I jak ci poszło?". „A, daj #$%^ spokój, oblałem ze Smugglera, we wrześniu poprawka. :/". Aha. Jeszcze coś. (Głos Liama Neesona) „Nie wiem, kim jesteś, nie wiem, skąd piszesz, ale jeśli podszyłeś się pod tego profesora...", to wiesz, co będzie?

MJ: Spodziewaj się w swoim łóżku odciętej głowy pasikonika.

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA



Autor: Dawid Magdziorz

WYSIADAM!

Stary jakoś strasznie nie jestem, 3 dyszki pyknęło „chwilę" temu, to jednak mam wrażenie, że od początku czytania waszego czasopisma minęły milenia całe. Czemu tak uważam? Ano jest pewna teoria o cywilizacji wstecznej. W skrócie im dłużej trwa, tym jest głupsza. Czytając was, dochodzę do wniosku, że tak może być w istocie.

~ 20 lat temu głupie listy wyglądały mniej więcej tak:

– Jesteście głupi bo tak.

~ 15 lat temu:

KONKURS!

Jak co roku zapraszamy do tworzenia fajnych/dziwnych itd. haseł za pomocą literek nadrukowanych na grzbietach CD-Action (z rocznika 2015 – nie wolno używać grzbietów z innych roczników!). Fotki haseł nadsyłajcie na adres: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „KONKURS GRZBIETOWY" (lub przysyłajcie zdjęcia w listach na adres redakcji, z takim samym dopiskiem na kopercie). Najlepsze z nich trafią na łamy AR, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs do końca roku 2016.

Zapraszamy do zabawy!

Nadesłał: Deluxa

Nadesłał: Kluska-92

– Jesteście głupi bo dajecie głupie gry.
~ 10 lat temu:
– Jesteście głupi bo dajecie głupie gry. Na torrentach jest XXX zupełnie za darmo.
~ 5 lat temu:
– Jesteście głupi. Nie umniecie pisać. Ja z ziomkami lepże teksty tforzymy.
~ Teraz:
– Wy barany. Wy idioci. Piszeta tylko to co wam karzo. Fszystko jest ustawione. Rozgryzłem was wy folksdojcze. Nigdy już nie kupje waszej GAZETY.

Boże, zatrzymaj ten świat, ja wysiadam.

Kane

Za 20 lat będzie już tylko „unga, unga, dupa, ch**!". Ale może nie dożyję...

MJ: *„Gazeta" przetrwa.*

Bo błędy są jak karaluchy. Wszystko przetrwają.

9kier: *Coraz dłuższe te rozprawki – jeszcze się między folksdojczami a idiotami powinny znaleźć lewactwo, feminizm i gender i będę kontent.*

NIE KUMAM!

Jestem waszym stałym czytelnikiem od paru lat, od dwóch zacząłem prenumerować CD-Action. Lubię CD-Action, oprócz recenzji dobrze też się czyta inne artykuły, dział o sprzęcie jest również świetny (mimo że mały), jedyną sekcją, jaka mnie odstrasza, jest właśnie „Action Redaction", coraz częściej po prostu omijam tą sekcję, bo co czytam, to czeka mnie zawód.

9kier: *Co nie? Też AR nie czytam.*

No kuźwa, po kilkunastominutowej lekturze AR od razu masz zawód i jeszcze narzekasz? Niektórzy latami się uczą, by mieć jakiś zawód! Niby na co liczysz więcej, na wzwód? Chociaż podobno jak niektórzy czytają AR, to im oczy w słup stają...

Nie rozumiem, czemu odpisujecie na głupie listy pisane przeważnie przez gówniarzy, z 15-latkiem też byście dyskutowali na ulicy, gdyby zaczął wam coś zarzucać ?

Odpisujemy też na listy niezbyt mądrych 25-latków.

Sam mam 25 lat

Mhm.

i w życiu na pewno nie będę dyskutował z jakimś gówniarzem, który o grach ma takie pojęcie jak ja o prowadzeniu salonu tatuażu.

Z mojego punktu widzenia 15 i 25 to prawie to samo – małolaty. A internet to takie magiczne miejsce, gdzie tak naprawdę nie obchodzi mnie, ile macie lat (to nie randka), a tylko CO MACIE DO POWIEDZENIA. A nie wątpię zresztą, że większość 15-latków ma dużo więcej do powiedzenia o współczesnych grach niż ja – bo po prostu bardziej w nich siedzą, szczególnie online'owych.

9kier: *Złota rada: trzeba nienawidzić ludzi po równo bez względu na wiek.*

Źle się to czyta, wasza wieczna walka z głupotą (przynajmniej takie mam wrażenie, że staracie się robić coś na miarę edukowania) wydaje mi się jakoś tak mało produktywna.

A widzisz, jednak dotarło „coś na miarę edukowania". Otóż to. Bo jak milion razy powiesz np. „piractwo ssie, bo... [i tu argumenty]", to do niektórych w końcu dotrze. I dociera.

Po co drukować odpowiedź na list jakiegoś dzieciaka albo gościa, który ewidentnie ma IQ kostki toaletowej?

Kamil

Przekonałeś mnie – odpowiedzi nie będzie. :P

EMO-CJE

Witaj. Piszę to do ciebie, bo już nie gram w gry. Nie gram, bo się wypaliłem, i nie bawi mnie granie, tylko mnie nudzi. Nie jestem stary, bo mam 21 lat! Nie wiem, czy to dziwne, ale poszukuję w życiu głębszego sensu, czegoś, co da mi cel, którym będę podążał, bo jak na razie życie jest bezsensowne. Co dzień praca, powrót z pracy, kąpiel i siedzenie na necie (co też mi się nudzi), jakiś film w telewizji. I tak codziennie, bez końca. Mam ciężką pracę, ale ona mnie nie męczy, tylko monotonia, która wysysa ze mnie radość i chęć życia. Kiedyś gry zastępowały mi pustkę, ale teraz wiem, że to było złudzenie nadanego sensu, bo granie też zaczęło być bezsensowne... I teraz jak mam odnaleźć szczęście w życiu? Musiałbym przewrócić całe swoje życie do góry nogami, ale ryzyko, że wszystko stracę, powstrzymuje mnie przed tym. Zresztą, po co ja ci to piszę, bo to też jest bez sensu...

pysio

W takim żydowskim dowcipie Żyd marudzi rabinowi w podobny sposób. Ten słucha i w końcu udziela rady „ochrzcij się". „Ale dlaczego, rebe?" – dziwi się Żyd. „Bo będziesz wtedy księdzu, a nie mnie, d... zawracał". Ożeń się, miej dzieci, weź kredyt, pracuj na dwa etaty, by zapewnić rodzinie byt itd. A ogarniesz wtedy, że twoje wcześniejsze marudzenie to był tylko pryszcz na zadku. Że nie pocieszam tym, co mówię? Bo nie zamierzam. Mówię, jak będzie. Ciesz się życiem, marudo, póki możesz i masz na to czas, a twoim największym problemem jest „nie mam w co grać", „nuuudzi mi się", „gry mnie nie bawią" itd.

9kier: *Seks możesz legalnie uprawiać, alkohol pić, posłem zostać – nic cię już w życiu nie czeka. Chyba że na prezydenta zamierzasz kandydować, ale z tego, co robisz po pracy, wynika, że raczej ci to nie grozi.*

CO TO ZA CHOROBA?

Od 20 lat grywam w „Dark Colony" i ta gra wciąż mi się podoba. Czy to już jakaś jednostka chorobowa?

Norbert

Owszem. Skleroza. Alzheimer. Niskie IQ. Kiepski komputer. Sentyment? :) A może to po prostu toczeń?

9kier: *W szachy tylko można, bo to dżentelmeństwo.*

OKIEM 12-LATKA

Nazywam się [już my wiemy jak – dop. Smg] ***i mam 12 lat. Bardzo chciałbym pisać u Was recenzje gier. Wyobrażam sobie to tak: powstaje w piśmie małe okienko, coś w rodzaju „Okiem 12-latka", i ja jako 12-latek oceniałbym gry moim okiem.***

Yhm. Ocena OKOło 8/10? :)

9kier: *Lewym czy prawym? Plan jest niemal genialny, ale musisz wymyślić lepszą formułę, w której byśmy cię po 13. urodzinach nie wymienili na młodszego.*

Przecież duże grono Waszych czytelników to dzieci w moim wieku. A ja pisałbym właśnie do nich „naszym" językiem 12-latków.

Nie ma mowy, na łamach CDA nie zamieszczamy tylu przekleństw i wyzwisk.

9kier: *A czasem by się chciało...*

Z grami mam doświadczenie od czwartego roku życia. (...) Oczywiście mój świat to nie tylko gry. Prenumeruję i czytam (!) „Focusa" i „Świat wiedzy"... no i jestem uczniem. Ale moja miłość do gier i potrzeba ich recenzowania jest tak ogromna... że nie mogłem się oprzeć, żeby do Was napisać. Spróbujmy to zrobić?

[dane znane] »

Wiesz co – doceniam, że próbujesz, bo swe marzenia należy realizować. Graj, czytaj (dużo czytaj, nie ma szansy na pracę w CDA ktoś, kto nie czyta nałogowo, tak po prostu!) i za 6 lat wyślij nam CV.

MJ: A tymczasem załóż bloga i trenuj pisanie w sieci.

DLACZEGO NARZEKACIE?

W prawie każdym magazynie ktoś z zespołu skarży się na pracę, szefa itd., a to przecież fajnie pracować przy grach, które pewnie i tak dostajecie za darmo, i jeszcze na tym zarabiać.

Michał Stencel

No pewnie (choć nie zawsze to taki miód, jak myślicie), ale jako Prawdziwi Polacy musimy narzekać, inaczej źle się czujemy. Mieszkasz w Austrii, to już nie pamiętasz, że Polak, który nie narzeka przez dobę na nic, to albo martwy, albo głupi, albo kiepski szpieg, który nie potrafi wtopić się w otoczenie.

MJ: Życie jest piękne! (Łapy precz! Nie zamkniecie mnie w psychiatryku!)

SPOSÓB NA PIRACTWO

Wpadłem na fajny sposób, aby skończyć z piractwem i pokazać im, że lepiej jest kupić niż ściągać. Mianowicie, warto przemówić im do sumienia.

I zaplułem monitor ze śmiechu. Do czego? Komu? To jeszcze powiedz politykom, żeby dotrzymywali obietnic, bo inaczej nam jest przykro. Kogo ty chcesz trollować, co?

Powiedzieć, jak twórcy gier cierpią, kiedy za ciężką pracę nie dostają takiego wynagrodzenia, na jakie zasługują. Poruszyć im serca, pokazać cierpienie twórców, i wielkie nieszczęście, jakie wynikają z samego faktu ściągania produkcji, w sposób jak najbardziej nielegalny.

pysio

OK, ale potem za pomocą bejsbola troszkę należy otłuc im piszczele. I jest szansa, że wtedy zrozumieją – albo chociaż tak powiedzą, póki będę tego bejsbola trzymał w łapie.

DROGA REDAKCJO,

Pisanie poprzedniego listu zamieszczonego w AR zajęło mi 17 lat, ten powstawał tylko rok. Co się zmieniło przez te prawie 400 dni? Skończył się czas dominacji „nowych redaktorów", a równowaga została przywrócona – cieszę się niezmiernie, bo mimo mojej wielkiej do nich miłości dobrze jest poczytać starszych stażem będących w szczytowej formie. Tak, w szczytowej – mimo że Kuba w swoim liście („Pokażcie język!") sugeruje, że dawniej bardziej przykładaliście się do języka, to niestety (albo i stety) myli się jak szlag. Mam taki przykry zwyczaj czytania wszelkich dostępnych materiałów o grach, w które akurat gram albo grać chcę. Sięgam wtedy do dawnych numerów Ekszyna i czytam recenzje, zapowiedzi, podsumowania roku, w skrajnych przypadkach nawet newsy. W ten sposób regularnie obcuję z redaktorami sprzed lat – ostatnio CormaCiem (CormaCem? redaktorem o nicku CormaC?) i jego recenzją Dragon's Dogmy, gemem (aka Yordim, hehe) zachwycającym się WoW-em czy triem enki, Berlin, Papkin w każdym możliwym tekście, w którym występuje słowo „Souls". Czasem sięgam do numeru sprzed roku, czasem do numeru sprzed lat 19 (jak w przypadku Final Fantasy VII). Widzę, jak zmieniały się trendy, branża itd. Ale przede wszystkim widzę, ach, widzę, jak zmieniło się CDA. Sprofesjonalizowało się i dorosło, a język stał się dojrzalszy, zgrabniejszy, ciekawszy. I bardziej indywidualny, o, to jest ciekawe – kiedyś autora tekstu w większości wypadków rozpoznawałem po nicku w okolicach tekstu (bo nie zawsze był on na jego początku), teraz wystarczy mi zdanie ze wstępu (albo nawet rzut okiem na plusy/minusy), bym wiedział, że tekst napisał Papkin (bo to zawsze. jest. Papkin). I dotknęło to wszystkich redaktorów, CormaC jest bardziej CormaCowy niż kiedykolwiek, Allor allorzy, jakby jutra miało nie być, MQc (Qn`ik, pamiętamy [*]) stał się kucowy jak żaden fan Slayera.

Mógłbym słodzić Wam jeszcze długo, więc dodam tylko prędko, że doceniam (i przepraszam, że rok temu ich przegapiłem): Crossa (redukując go do shmupowca), Papkina oraz spikaina (ale jego mogłem, rok temu nie był jeszcze tak aktywny). Kocham ich i chciałbym mieć z nimi Pokemony.

Witold

A o 9kier nic, ty męska szowinistyczna świnio? :)

9kier: Moje teksty są tak doskonałe, że nie da się tego wyrazić słowami.

MAM POMYSŁ!

Witam chciałbym zaproponować państwu pomysł który możecie zrealizować czyli tak jak cd action robic też o starszych rzeczach gazete z dyskietką lub cd np gimby nie znajo time back lub inne mam nadzieje że spodoba wam się pomysł i zrealizujecie go pozdrawiam

[namiary znane]

To bardzo świetny pomysł jak myślę choć tak naprawdę nie wiem o co chodzi ale podrzucam ci trochę przecinków i kropek (,,,,,,,,,,) bo chyba masz z tym problem i sam jesteś „gazeta!" i dlaczego nie z kartą perforowaną zamiast dyskietki będzie jeszcze bardziej oldskulowo pozdrawiam

MJ: Strumień nieuporządkowanych myśli. Nie zauważyłeś, że jesteś telepatą? Przestań używać klawiatury; po prostu patrz się na ludzi i myśl. Zrozumieją przekaz.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR. JEDI & 9KIER

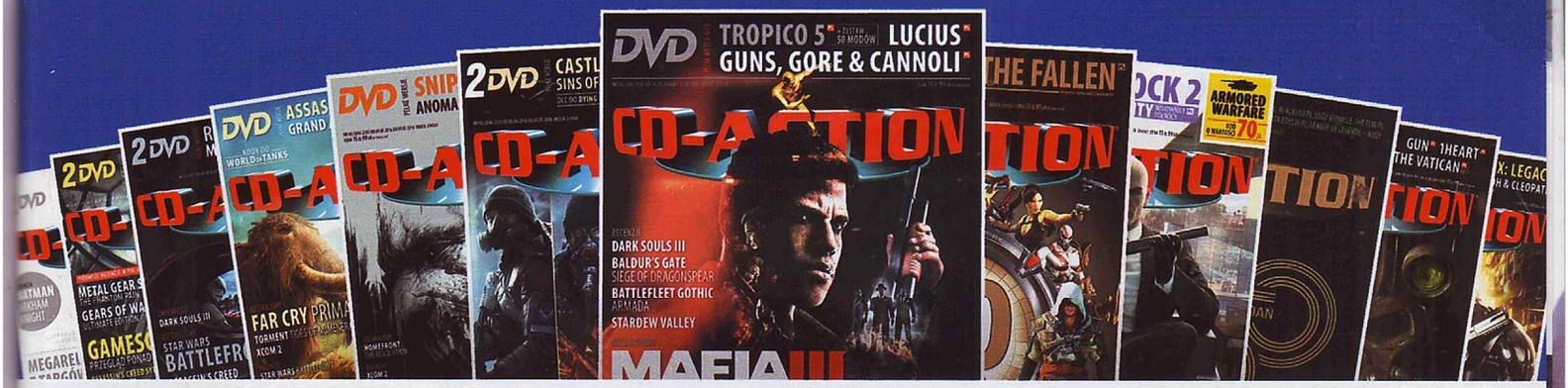
Zilustrował Marek Lenc
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Izabela „Lorien" Dachowska
Strona: www.facebook.com/lorienscosplay
Postać: Yuna
Gra: Final Fantasy X
Zdjęcia: Dobrochna

Wcieliłam się w Yunę ze starego, dobrego i lubianego Final Fantasy X. Strój wykonałam na tegoroczne Dni Fantastyki i był pierwszym, któremu poświęciłam tyle czasu i uwagi. Chociaż na pierwszy rzut oka nie jest zbyt skomplikowany, wymagał precyzji i dużej dawki cierpliwości, zwłaszcza przy plisowaniu spódnicy, tworzeniu gradientu na rękawach oraz malowaniu wzorów na obi.



PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

WYBIERZ SWOJĄ WERSJĘ:

CD-ACTION PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

179 zł

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej
- Dostęp do specjalnego podforum oraz wiele dodatkowych przywilejów na **forum.cdaction.pl**(*)

EDYCJA **CO-OP**

312 zł

Możesz też zamówić dwie prenumeraty klasyczne wysyłane pod ten sam adres, oszczędzając 46 złotych.

CD-ACTION PRENUMERATA

EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**

229 zł

- Wszystko to, co w prenumeracie **KLASYCZNEJ**
- **Elegancki kubek** na dowolne napoje (i nie tylko!)
- **Stylowy T-shirt** (rozmiar do wyboru: M, L, XL)
- Jedno wydanie magazynu **Striker**
- Jedno wydanie magazynu **Crafter**
- Pierwszeństwo przy specjalnych akcjach kodowych(*)

(*) Szczegóły na stronie www.cdaction.pl/news-44963

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Dodatki wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres prenumerata@bauer.pl.

Reklamacje płyt DVD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajdą Państwo w Regulaminie sklepu na stronie prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**

■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Tropico 5 PL ..... DVD
Lucius PL ..... DVD
Guns, Gore & Cannoli PL ..... DVD

FREEWARE

Ananias Roguelike ..... DVD
Black Closet ..... DVD
Death Room ..... DVD
Fernweh3D ..... DVD
Kosmos ..... DVD
Mighty Dragons ..... DVD
Oath of Genesis ..... DVD
The Thing 2 ..... DVD
Trash Diver ..... DVD
WarShips ..... DVD

GALERIE

Adr1ft ..... DVD
Day of the Tentacle ..... DVD
Disney Infinity 3.0 ..... DVD
Enter the Gungeon ..... DVD
Epistory ..... DVD
Star Wars Battlefront – Zewnętrzne... ... DVD
Stories: The Path of Destinies ..... DVD
Wartile ..... DVD

COSPLAY ..... DVD

MODULATOR

Mody do Tropico 5 ..... DVD

E-BOOKI

Droga przez piekło ..... DVD
Światło w ciemności ..... DVD
Bratnia pomoc ..... DVD

BONUSY ..... DVD

GATUNEK: EKONOMICZNA

16 ▸ PEGI: 16 ▸ PRODUCENT: HAEMIMONT GAMES ▸ WERSJA PL: NAPISY ▸ OCENA W CDA: 8 (08/2014) ▸ MULTI: DO 4 GRACZY ONLINE ▸ PC: WIN VISTA/7/8, CPU 2 X 2 GHZ, 2 GB RAM, GF 400/ATI HD 4000

Najnowsza i najgorętsza odsłona polityczno-ekonomicznych perypetii naszego ulubionego fikcyjnego dyktatora – El Presidente. Tym razem biografia tej wybitnej postaci niehistorycznej obejmuje blisko dwa stulecia rozwoju – od połowy XIX wieku po świetlaną przyszłość. Jak zwykle jednak tylko od gracza zależeć będzie, czy tytułowe Tropico stanie się rajem, czy piekłem na Ziemi. „Piątka" wiedzie przez cztery zróżnicowane epoki – od kolonialnej, przez wojny światowe, zimną wojnę, po czasy współczesne. Każdą z nich cechuje własny zestaw wyzwań i – nowość – scenografii. Innymi słowy już na pierwszy rzut oka, po wyglądzie budynków, widać, w jakich warunkach przychodzi nam prosperować. Rozbudowa miasta-państwa i rozwój technologiczny wymaga także godzenia sprzecznych oczekiwań wpływowych frakcji – rojalistów i rewolucjonistów, socjalistów i kapitalistów. Ponadto zachowywać należy delikatną równowagę pomiędzy światowymi potęgami, choćby Osią i Aliantami czy USA i ZSRR.

Nowością w Tropico 5 jest handel zagraniczny, pozwalający wskazywać partnerów nabywających nasze towary eksportowe. Jest także polityka dynastyczna, czyli obsadzanie krewnymi kluczowych stanowisk w gospodarce i armii. Z nimi zresztą wiążą się odrębne wydatki wprost z tajnego konta w Szwajcarii, na którym gromadzą się wszelkie „górki" wynikłe z handlu

CD-ACTION www.cdaction.pl 06/2016 (256)

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musialowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
BAUER MEDIA GROUP
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

ISSN 1426-2916

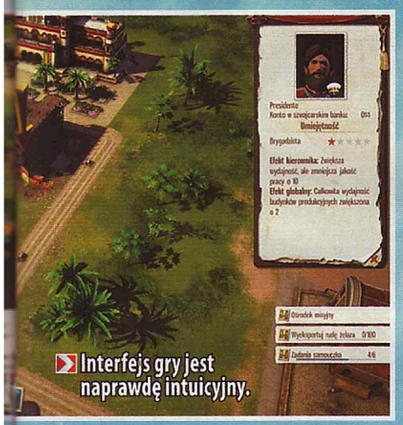
Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

PBC Polskie Badania Czytelnictwa
Izba Wydawców Prasy

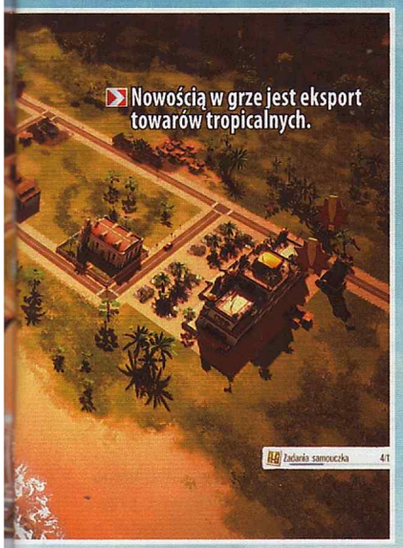
MODULATOR

MODY DO TROPICO 5

Na naszej płycie oprócz pełnej wersji Tropico 5 znajdziecie również ponad 50 modyfikacji rozgrywki. Nowe dekrety, budynki, gałęzie technologiczne, udoskonalenia istniejącej już w grze zabudowy, modyfikacje interfejsu, a nawet budynek stworzony specjalnie do cheatowania i zsyłania na tropikalną wyspę klęsk żywiołowych. Wszystkie mody opatrzone są instrukcjami, jak je zainstalować.



Interfejs gry jest naprawdę intuicyjny.



Nowością w grze jest eksport towarów tropicalnych.

i edyktów. Cała reszta szeroko pojmowanego zarządzania to zasadniczo wszystko to, co wcześniej, ale lepiej. Co najważniejsze jednak – i zaskakujące nawet dla weteranów serii – **najnowsze Tropico jest wręcz mistrzowsko przystępne**. Wszystkie operacje dostępne są kontekstowo pod przyciskami myszy i w zasadzie po ukończeniu trzech samouczków gra staje się naprawdę intuicyjna. Wisienką na tropikalnym torcie jest wreszcie tryb multiplayer do czterech graczy, pozwalający współpracować w staraniach o lepsze jutro lub zaciekle konkurować o zasoby wyspy.

Uwaga! Gra wymaga zarejestrowania się i zalogowania w serwisie Kalypso. Niezbędny kod uzyskasz na stronie **kody.cdaction.pl**.

UWAGA: gra wymaga systemu operacyjnego nowszego niż Windows XP oraz karty graficznej zgodnej ze standardem DirectX 11.

PEŁNA WERSJA GRY

Guns, Gore & Cannoli PL

GATUNEK: PLATFORMOWA

16 ➤ PRODUCENT: CRAZY MONKEY STUDIOS ➤ WERSJA PL: NAPISY ➤ OCENA W CDA: 7 (02/2016) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 2 GHZ, 4 GB RAM, GRAFIKA Z 256 MB PAMIĘCI

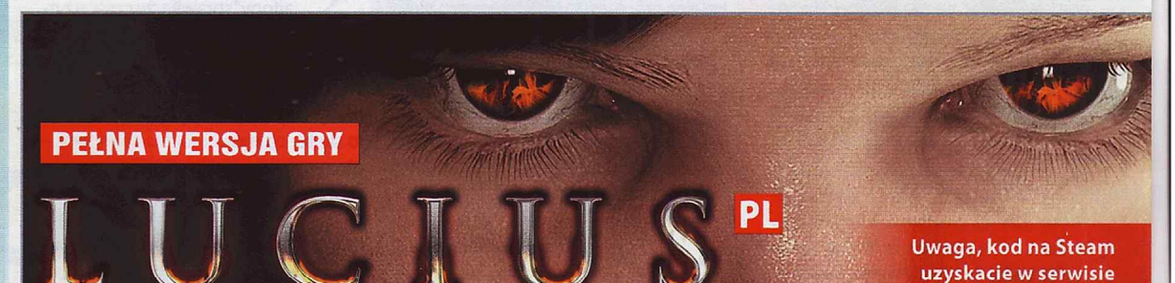
Uff, sygnalizacja świetlna uratowana!

Zawrót głowy od headshotów.

Prawdziwa perełka wśród produkcji niezależnych. Guns Gore & Cannoli to **platformowa strzelanka w naprawdę starym stylu – dwuwymiarowa i rysowana**, ale z niesamowicie soczystymi animacjami i nieprawdopodobną grywalnością. Pomysł na nią jest prosty jak życie głównego bohatera (cyngla mafii Vinnie'ego Cannoli): wybić wszystkich. A celów nie zabraknie: miasteczko Thugtown, do którego trafia Vinnie, opanowane zostało przez zombie, z czasem też pojawią się w nim kokurencyjni mafiozi. Koniec końców jednak losy miasta, państwa oraz świata zależą tylko od tego, jak sprawnie skakać i celnie strzelać będzie nasz Cannoli.

GG&C to także nadzwyczajna oprawa. Gra osadzona jest w „realiach" lat 20. ubiegłego stulecia – czasach amerykańskiej prohibicji, jazzu oraz swingu. Udźwiękowienie jest znakomite – palba, jęki i włosko-amerykański akcent Vinnie'ego wyjęty jest wprost z „Ojców chrzestnych" i „Rodziny Soprano". Nic dziwnego, że tak unikatowe, stworzone przez zaledwie cztery osoby połączenie grywalności i prezentacji uznawane jest za jedną z najlepszych gier niezależnych ostatnich lat i wyróżniane m.in. nagrodą Indie Prize Europe 2015.

Uwaga! W grze istnieje możliwość włączenia polskich napisów. Opcję znajdziecie w Options – Settings – Change language.



PEŁNA WERSJA GRY

LUCIUS PL

Uwaga, kod na Steam uzyskacie w serwisie kody.cdaction.pl.

GATUNEK: AKCJA/RPG

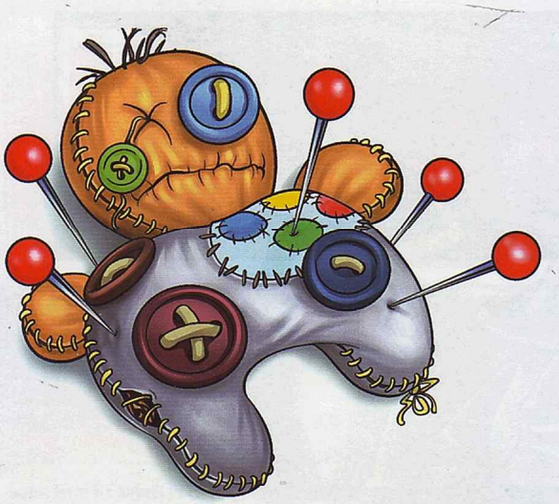
18 ➤ PRODUCENT: SHIVER GAMES ➤ WERSJA PL: NnapisY ➤ OCENA W CDA: 5+ (13/2012) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 1,5 GHZ, 1,5 GB RAM, GF 8600 GT/ATI X1600

Gra rozpoczyna się mocną sceną, ale...

...to tylko początek piekielnych atrakcji.

Niezwykły horror mający z założenia być **nieformalnym, ale grywalnym ciągiem dalszym „Dziecka Rosemary" i bliskim interaktywnym krewnym „Omenu"**. Lucius to chłopiec urodzony 6 czerwca 1966 roku, który w dniu swych szóstych urodzin zyskuje złowrogie supermoce, w tym telekinezę i kontrolę umysłu. I choć nie mieliśmy w redakcji pojęcia, że 66666 jest liczbą superbestii, to nie możemy się nie zgodzić, że krwawa łaźnia, jaką urządzi we własnym domu, jest absolutnie nieludzka i w pełni uzasadnia klasyfikację PEGI 18.

Lucius jako gra przypomina nieco serię Hitman. Podobnie jak tam zrealizować musimy serię mordów – tyle tylko, że w jednej lokacji: na domownikach Dante Manor. Po pierwszym na scenie dziejowej pojawi się policja i kolejne wymagać będą aranżowania zabójstw w taki sposób, by wyglądały na nieszczęśliwe wypadki. Do tego niezbędne będzie maskowanie swych niecnych poczynań i zachowywanie się jak grzeczny sześciolatek. W grze ciut także skradanki, a nawet walk z bossami. Sprawdźcie sami, jaki to diabeł tkwi w szczegółach.



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Chris Roberts oświadczył, że premierowa wersja Star Citizena nie będzie zawierała wszystkiego, co obiecano podczas zbiórki pieniędzy. Przyznajemy, iż od czasu oświadczenia Apogee w 1999, że Duke Nukem Forever „być może jeszcze nieco się opóźni", jest to najbardziej zaskakujące wyznanie w historii branży. Swoją drogą, gra już dawno by się pewnie ukazała, gdyby twórcy przestali wreszcie zbierać na nią od graczy pieniądze (już 112 milionów dolarów i ciągle za mało).

Gościem najbliższego Pixel Heaven ma być Peter Molyneux. Jeśli się faktycznie pojawi, to będzie to pierwsza od dawna dotrzymana przez niego obietnica.

Teyon Games i Reef Entertainment zapowiedziały darmowy dodatek Baker Team do powszechnie obśmianego, wydanego dwa lata temu polskiego celowniczka Rambo: The Video Game. Jeśli kiedyś uznacie, że wasza praca nie ma sensu i nikogo nie obchodzi, bo np. sprzedajecie skutery śnieżne na plaży w Egipcie, pomyślcie o nich.

Na początku było menu. Oto oficjalny opis, zaczerpnięty ze strony jednej z dużych księgarni na temat Biblii w wersji dla fanów Minecrafta: „Wkrocz do nowego świata – pełnego niezwykłych poszukiwań, niebezpieczeństw i cudów. Wejdź do Edenu i podziwiaj piękno spektakularnych wodospadów, bujnych krajobrazów, dotrzymuj towarzystwa Noemu gdy ten buduje arkę (...). W »Nieoficjalnej Biblii dla Minecraftersów«, historie biblijne zamknięte są w formie dobrze znanych »bloków«. I stał się piksel!

Średnio 15 klatek na sekundę wyciąga konsolowa wersja Lichdom: Battlemage, a poziomy ładują się ponad dwie minuty. To absolutny rekord świata (nie)optymalizacji. Nie wiemy, kto zatwierdził to do dystrybucji, ale musiał być pod równie dużym wrażeniem tego osiągnięcia co my.

Pewnemu genialnemu 16-latkowi udało się bez niczyjej pomocy wrzucić grę na Steama, a tym samym ujawnić rażącą dziurę w zabezpieczeniach wychuchanego dziecka Valve. Opublikował swoją 45-sekundową „grę" o wiele mówiącym tytule Watch Paint Dry (Patrz, jak schnie farba) po to, by wreszcie zwrócić uwagę Valve'a na problem po tym, jak jego maile pozostały bez odzewu. Twórcy Steama ruszyli ostatecznie tłokiem i połatali, co mieli połatać. Niestety nie zdecydowali się zaoferować chłopakowi zwyczajowego w przypadkach „łowienia bugów" wynagrodzenia (z których zresztą młody haker w dużej mierze się utrzymuje).

Nie żeby firma Gabe'a Newella nie miała pieniędzy. Na przykład amerykański kongresmen Duncan Hunter z rozmachem godnym przedstawiciela „najwspanialszego kraju na świecie" w trzy miesiące zakupił na Steamie 68 gier za 1302 przeznaczone na kampanię dolary. Jeden nabytek przypisuje swojemu nastoletniemu synowi, natomiast jeśli chodzi o resztę, powiada, że nie wie, skąd się wzięły. Zaczynamy doceniać polityków niepotrafiących obsługiwać komputera.

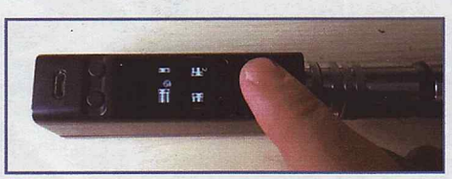
Tymczasem fani kontrowersyjnego kandydata na prezydenta USA, Donalda Trumpa, w filmiku „Trump Effect", wykorzystując muzykę, fonty itd. ze zwiastuna Mass Effecta, pokazali go w roli komandora Sheparda, ostatniej nadziei ludzkości. Jego przeciwnicy kpią, że „ma to sens, bo prezydentura Trumpa to jedyne, co może skończyć się gorzej niż Mass Effect 3". Żniwiarki z EA szybko „zebrały" oryginalny filmik z sieci. (Lewacko-faszystowski pseudopowód: naruszenie ich praw autorskich).

Najnowsza aktualizacja iOS-a na „ajfony" sprawiła, że część użytkowników narzeka na rozmaite problemy ze swoimi smartfonami (dużo większe zużycie energii, gorszy komfort pracy z wyszukiwarką itd.). Potwierdziło się to, co mówili rozmaici krytycy – oto mamy namacalny dowód na to, że Jabłuszko zżyna z Androida na potęgę!

Ubisoft miał ostatnio lżej po udanej premierze The Division, ale dobra passa nie trwała długo. Niemalże jednocześnie udało mu się rozsierdzić rzeszę graczy i prawnie przypieczętować swój wizerunek wrednego gnojka branży. Pierwsze dotyczyło dodatku do Dywizji – Zaginieni w akcji – który miał być rajdem z prawdziwego zdarzenia, a okazał się zabugowanym, łatwo „hakowalnym" wyrzynaniem fal przeciwników. Drugi to kolejny akt przedstawienia „Jak jeszcze dokopać Patrice'owi Désilets?". Najpierw twórca Assassin's Creeda odszedł z firmy, by robić swoją grę z THQ, 1666: Amsterdam. Po bankructwie THQ Ubi kupiło prawa do gry Kanadyjczyka wraz z jego studiem i następnie wyrzuciło go z pracy. Désilets całkiem sprytnie zawarł w umowie zapis, że w razie anulowania produkcji sam przejmie prawa do własności intelektualnej. Tyle że Ubisoft odnowił znak handlowy 1666, zasadniczo uniemożliwiając mu to. Na szczęście ta sprawa znalazła szczęśliwe zakończenie parę dni później, gdy Désilets oświadczył, że wreszcie dogadał się z Ubi i Amsterdam: 1666 jest jego. Jeżeli chodzi o The Division... Ubi, pls.

„Robienie gier to akt tworzenia sztuki, a nie praca, więc przestańcie *[ich twórcy]* jojczeć, że siedzicie nad nimi po 80 godzin w tygodniu. Jeśli będziecie lepsi w swym fachu, to będziecie je robić szybciej" – tak mniej więcej można podsumować wydźwięk felietonu Aleksa St. Johna, twórcy DirectX i milionera od 20 lat dzięki akcjom Microsoftu, który nie musi przepracować już ani jednego dnia w życiu. Musi być albo geniuszem, albo wręcz przeciwnie, bo niestety nic nie wskazuje na to, by trollował. ***[Smg & enki]***

Jakiś maniak stworzył port gry Flappy Bird na e-papierosa. Chylimy czoła, ale uprzedzamy graczy, że nałogowe palenie na dłuższą metę źle wpływa na ptaki i ich wzloty.



Overwatch, blizzardowskie połączenie moby z shooterem, doczekał się łatki. Wszystko dlatego, że jeden z użytkowników zniesmaczył się pozą, jaką przyjmuje zwycięska Tracer (Smuga), która ponoć nadmiernie eksponuje przy tym swe pośladki. Patrząc na rzeczony przedmiot sporu, aż chciałoby się zacytować tytuł sztuki Szekspira: „Wiele hałasu o nic".